WILDCAT REALiZM®

3DLABS WILDCAT REALIZM MANUAL DEL USUARIO

WILDCAT REALIZM 800 WILDCAT REALIZM 500
WILDCAT REALIZM 200 WILDCAT REALIZM 100

3Dlabs®
A CREATIVE Company

©Copyright 2005 por 3Dlabs – Una compañía creativa

3Dlabs y Wildcat son marcas comerciales registradas, y Realizm, SuperScene y DirectBurst son marcas comerciales de 3Dlabs, Inc., Ltd. Pentium es una marca comercial registrada de Intel. OpenGL es una marca comercial registrada de SGI. AutoCAD es una marca comercial registrada de AutoDesk Inc. Microsoft, Direct X, Windows 2000 y Windows XP son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation. Athlon, Opteron y 3DNow! son marcas registradas de AMD. Todas las otras marcas y marcas registradas son propiedad de sus respectivos titulares.

Precaución: los cambios y modificaciones que se hagan a la tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs sin estar expresamente aprobados por 3Dlabs, Inc., Ltd., anulan la garantía.

Aviso de FCC: las pruebas a las que ha sido sometido este equipo demuestran que cumple con los límites establecidos para dispositivos digitales de Clase B, de conformidad con la sección 15 de las normas de FCC. Estos límites se han diseñado para proveer una protección razonable contra interferencias dañinas en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía radioeléctrica. Si el producto no se instala y se usa según las instrucciones, puede causar interferencias dañinas a comunicaciones de radio. No obstante, no hay garantía de que no ocurrirán interferencias en una instalación en particular. Si este equipo realmente causa interferencia perjudicial a la recepción radial o televisiva, que puede determinarse apagando y volviendo a encender el equipo, el usuario puede intentar corregirla de la(s) siguiente(s) manera(s):

1. Reorientar o reubicar la antena de recepción.
2. Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
3. Conectar el equipo a una salida en un circuito distinto al del receptor.
4. Consultar con 3Dlabs o con un técnico de radio y televisión con experiencia.

A fin de cumplir con las reglas de FCC, se debe usar un cable blindado para conectar el dispositivo con otros equipos. Este dispositivo satisface lo estipulado por la sección 15 del Reglamento de FCC. El funcionamiento queda sujeto a las siguientes condiciones: (1) este dispositivo puede producir interferencia perjudicial, y (2) deberá aceptar toda interferencia recibida, incluso la que pudiera producir un funcionamiento no deseado.

Este dispositivo digital Clase B satisface todos los requisitos del reglamento canadiense para equipos que producen interferencias. Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

3Dlabs, Inc., Ltd. no afirma que el uso de sus productos en la manera descrita en esta publicación no violará derechos de patentes existentes o futuros, ni que las descripciones contenidas en esta publicación implican el otorgamiento de licencias para fabricar, usar o vender equipos o software conformes con la descripción.

USAR ÚNICAMENTE EN LOS EQUIPOS DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN (ITE) DE LA LISTA QUE TENGAN INSTRUCCIONES PARA AGREGAR O ELIMINAR DISPOSITIVOS INCORPORADOS.

Las especificaciones pueden cambiar sin previo aviso.

P/N 62-000012-001

Rev C

ÍNDICE

Índice ..... **iii**

Introducción **5**
¡Bienvenido a 3Dlabs! 5
Requisitos del sistema 5

Instalación **6**
Preparación de la instalación 6
Antes de comenzar la instalación 6
Instalación de la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat Realizm 6
Suministro de energía de la tarjeta de gráficos 8
Suministro de energía de la tarjeta Wildcat Realizm 800 8
Suministro de energía de las tarjetas Wildcat Realizm 200 y 100 9
Si está actualizando la tarjeta gráfica del sistema 10
Conexión del monitor 11
Conexión de un monitor DVI 12
Conexión de un monitor VGA 12
Conexión de un dispositivo estéreo 13
Instalación del software controlador 14
Prepare la computadora 14
Eliminación de un controlador existente en Windows 2000 14
Eliminación de un controlador existente en Windows XP 14
Instalación del controlador de Wildcat Realizm 15
Verificación del controlador de pantalla predeterminado 15
Verificación en Windows 2000 15
Verificación en Windows XP 15
Verificación de la versión de inicio del sistema 16
Verificación en Windows 2000 16
Verificación en Windows XP 16
Registro de la tarjeta aceleradora de gráficos de 3Dlabs 16

Configuración del software **17**
Controlador de la tarjeta aceleradora de gráficos de 3Dlabs 17
Administrador de configuración de la barra de tareas 17
El panel de control de pantalla 17
En la ventana Propiedades de pantalla: 18
Configuración de las opciones de OpenGL 19
Suavizado a escena completa 19
Filtrado anisotrópico 20
Modo de intercambio de búfer 20

Esperar sincronización vertical 20
Salida estereoscópica 20
Configuración de la tarjeta aceleradora de gráficos de 3Dlabs para visualización estereoscópica 20
Instalación y configuración de la visualización estereoscópica: 21
Configuración de las opciones de DirectX 21
Suavizado a escena completa 21
Esperar sincronización vertical 22
Configuración de pantalla 22
Configuración de las opciones de rotación de pantalla 24
Orientación 24
Rotación de pantalla 24
Selección de la configuración de visualización 26
Configuración de modo doble 26
Clonación del escritorio 26
Configuración de visualización avanzada 27
Configuración de las opciones de homogeneización y superposición de bordes 27
Superposición de píxeles 27
Tipo de homogeneización 28
Optimizar 28
Aplicaciones Acuity: Administrador de ventanas Acuity de 3DLabs 29
Configuración de las opciones del Administrador de ventanas Acuity 30
Ventanas de la aplicación 30
Cuadros de diálogo 31
Efectos 31
Barras de tareas 32
Escritorio 33
Teclas aceleradoras 33

Apéndice A - Habilitación de Multiview y Genlock 35
Configuración de Multiview 35
Configuración del controlador de Genlock 36

Apéndice B - Especificaciones 38
Especificaciones 38
Resoluciones admitidas 42

Apéndice C - Licencia del software 43
CONTRATO DE LICENCIA DEL SOFTWARE 43
Licencia del software y limitaciones 43
Garantía limitada 43
Responsabilidad limitada 44
Notificación de derechos limitados 44
Terminación 44
General 44

Apéndice D - Regulaciones 45

¡Bienvenido a 3Dlabs!

¡Gracias por elegir una tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs® Wildcat® Realizm™!

Este manual del usuario brinda información sobre las tarjetas aceleradoras de gráficos Wildcat Realizm. Además de este manual, le recomendamos utilizar la ayuda en línea incluida en las pantallas de Ayuda del software controlador de 3Dlabs.

Requisitos del sistema

<table>
<tr><th></th><th>Wildcat Realizm 100</th><th>Wildcat Realizm 200</th><th>Wildcat Realizm 500</th><th>Wildcat Realizm 800</th></tr>
<tr><td>Hardware del sistema</td><td colspan="4">Pentium® y Xeon® de Intel® , Athlon™ u otro procesador compatible (se recomienda Pentium 4, Athlon 64, Xeon o procesadores Xeon con EM64T para un mejor rendimiento).
NOTA: la tarjeta Wildcat Realizm 800 necesita alimentación PCI Express High-end</td></tr>
<tr><td>Sistema operativo</td><td colspan="4">Microsoft® Windows® 2000, Windows XP o Red Hat® Linux® Edición Empresarial (versión 3.0 o posterior)</td></tr>
<tr><td>Conector de bus</td><td colspan="2">Una ranura AGP (3.0) con una ranura adyacente vacía para fines de refrigeración (se recomienda AGP 8x)</td><td>Una ranura c16 PCI Express</td><td>Una ranura c16 PCI Express con una ranura adyacente vacía para fines de refrigeración</td></tr>
<tr><td>Soporte para la energía externa</td><td colspan="2">Conexión de energía auxiliar</td><td>Ninguna</td><td>Compatibilidad con PCI Express High-end Especificación 1.0 150W-ATX</td></tr>
<tr><td>Energía del sistema disponible</td><td>75 vatios</td><td>85 vatios</td><td>53 vatios</td><td>150 vatios</td></tr>
<tr><td>Memoria del sistema (recomendación)</td><td colspan="4">512 MB</td></tr>
<tr><td>Espacio libre en disco</td><td colspan="4">Se recomienda 25 MB para instalar el software controlador y obtener un mejor rendimiento.</td></tr>
</table>

Para mayor información sobre el sistema operativo, consulte la documentación que recibió al adquirirlo.

INSTALACIÓN

Preparación de la instalación

> ***NOTA:*** ***si usted compró la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat Realizm como parte de un sistema, ésta vino preconfigurada para funcionar con ese sistema antes del envío. No es necesario efectuar modificaciones adicionales. Además, se instalaron los controladores aceleradores de gráficos del sistema antes del envío y estarán en funcionamiento cuando lo reciba. No se requiere ninguna instalación o configuración adicional, a menos que usted haya comprado un kit personalizado o necesite reinstalar la tarjeta de video. Guarde los discos que contienen los controladores en un lugar seguro en caso de que necesite reinstalarlos.***

Antes de comenzar la instalación

Guarde todos sus trabajos, salga de todas las aplicaciones abiertas y desactive cualquier software que se esté ejecutando, como el programa antivirus. Siempre haga una copia de seguridad del sistema antes de instalar cualquier hardware o software.

1. Apague la computadora.

> ***IMPORTANTE:*** ***retire el cable de alimentación del sistema y espere entre 15 y 30 segundos hasta que se disipe por completo la energía remanente en el sistema. Tenga en cuenta que la presencia de energía eléctrica durante las operaciones de instalación puede dañar los componentes incorporados.***

2. Tome todo tipo de precaución contra electricidad estática al prepararse para instalar la tarjeta. La electricidad estática puede dañar los componentes. Si se incluyó una banda antiestática de muñeca en la caja, úsela durante la instalación. Trate de trabajar en un área libre de estática (como por ejemplo en un piso de cerámica en lugar de un piso con alfombra).

- Antes de manipular la tarjeta, toque la estructura metálica de la computadora para eliminar la electricidad estática presente.
- No lleve prendas de vestir de lana o poliéster.
- Trabaje en recintos con una humedad relativa mínima de 50%.
- Conserve la tarjeta en la bolsa antiestática hasta el momento de instalarla.
- Manipule la tarjeta lo mínimo posible y siempre por los bordes.

Instalación de la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat Realizm

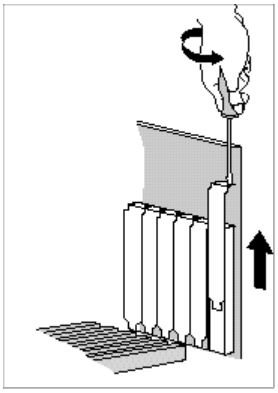
Consulte en la documentación de la computadora las instrucciones para abrirla y cerrarla, identificar las ranuras de expansión AGP 8x o PCI Express y agregar tarjetas de expansión.

NOTA: ***si está remplazando una tarjeta de gráficos, asegúrese de desinstalar el controlador de video anterior antes de apagar el sistema y de extraer la tarjeta de gráficos anterior. Consulte Instalación del software controlador más adelante en este capítulo para obtener detalles sobre la desinstalación de controladores.***

1. Apague la computadora y el monitor, y desconecte los cables de la computadora (siga las instrucciones en "Antes de comenzar la instalación").
2. Quite la tapa del sistema para tener acceso a las ranuras en las que instalará la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat Realizm. Consulte la documentación de su sistema y busque las ranuras apropiadas para instalar la tarjeta.

IMPORTANTE: tarjetas Wildcat Realizm 100, 200 and 800 deben tener una ranura adyacente vacía para fines de refrigeración. El sistema debe tener la energía (en vatios) apropiada para la tarjeta Wildcat Realizm que se instale. Verifique las especificaciones en el sistema o en la documentación.

3. Extraiga las tarjetas de gráficos existentes, si todavía no lo ha hecho.



4. Si es necesario, extraiga las tapas posteriores de las ranuras donde instalará la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat Realizm, utilizando un destornillador en cruz.
5. Si se incluyó una banda antiestática de muñeca en la caja, colóquesela y conecte el otro extremo a una superficie metálica en el bastidor del sistema que no tenga pintura ni etiquetas.
6. Extraiga la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat Realizm del envoltorio antiestático. Tome nota del número de serie para el registro del producto y uso futuro. El número de serie aparece en una etiqueta como la siguiente:

7. Antes de instalar la tarjeta gráfica Realizm, asegúrese de que la tarjeta madre y el sistema no interfieran en el espacio físico de la tarjeta gráfica. Cerciórese también de que haya suficiente espacio para conectar los cables de la unidad a la tarjeta madre y para los cables de comunicación y alimentación existentes. En algunos sistemas, deberá retirar la abrazadera que

se encuentra en la parte posterior de la tarjeta gráfica Realizm para poder instalarla correctamente. NOTA: debe existir suficiente espacio libre para que circule correctamente el aire del ventilador de la tarjeta de gráficos. Si se bloquea la circulación de aire, la tarjeta puede sobrecalentarse.

> ***IMPORTANTE: La tarjeta Wildcat Realizm 800 es una tarjeta gráfica de envergadura completa y doble ancho que cumple con la especificación 1.0 150W-ATX de gráficos PCI Express™x16. Asegúrese de que la tarjeta madre y el sistema en los que se instala la tarjeta gráfica sean compatibles con esta especificación. Esto garantizará que ningún conflicto físico impida que la tarjeta Realizm 800 se instale correctamente.***

8. Coloque la tarjeta en la ranura correcta, asiéntela con firmeza y ajústela en el bastidor. Consulte en la documentación del sistema las instrucciones para fijar la tarjeta al bastidor. Las tarjetas y conexiones flojas pueden causar problemas de operación y de conexión a tierra.

> ***NOTA: debe existir suficiente espacio libre para que circule correctamente el aire del ventilador de la tarjeta de gráficos. Si se bloquea la circulación de aire, la tarjeta puede sobrecalentarse.***
>
> ***Verifique que alrededor del ventilador no haya ningún cable que pueda bloquear el paso de aire o quedar atrapado en las hélices***

Suministro de energía de la tarjeta de gráficos

ADVERTENCIA: LAS TARJETAS DE GRÁFICOS REALIZM 100, 200 Y 800 DEBEN TENER UNA CONEXIÓN AUXILIAR DE ENERGÍA. NOTA: LA TARJETA DE GRÁFICOS REALIZM 500 NO NECESITA UNA CONEXIÓN AUXILIAR DE ENERGÍA.

Antes de encender el sistema, debe conectar la tarjeta de gráficos *a* la fuente de alimentación del sistema *para asegurar el suministro de energía auxiliar* (la tarjeta Realizm 500 es una excepción). Si no tiene los cables necesarios para conectar la tarjeta de gráficos, es posible que su fuente de poder no admita la tarjeta. Consulte “Requisitos del sistema” en la sección *Introducción* para saber cuáles son las especificaciones de la tarjeta en cuanto al suministro de energía.

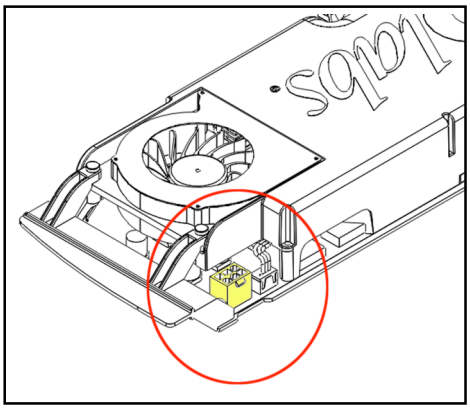
Suministro de energía de la tarjeta Wildcat Realizm 800

La tarjeta Wildcat Realizm 800 (que cumple con la especificación 1.0 150W-ATX de gráficos x16 PCI Express™ para las tarjetas aceleradoras de gráficos) utiliza la energía de la fuente de alimentación mediante un conector High-End que está diseñado para ser insertado directamente en las tarjetas x16 PCI Express.

Si la fuente de alimentación de su sistema no tiene el conector High-End, significa que no es compatible con la norma PCI Express High-End. **Antes de proseguir la instalación de la tarjeta, asegúrese de que su sistema cumpla los requisitos mínimos recomendados en materia de energía.** Además, deberá utilizar el cable Y que vino con la tarjeta para conectarla a la fuente de alimentación del sistema. El cable Y le permite conectar dos cables de energía independientes a partir de la fuente de alimentación para suministrar energía a la tarjeta. Utilice los conectores de la conexión más cercana a la fuente de alimentación.

ADVERTENCIA: SI NO SIGUE LAS INSTRUCCIONES QUE FIGURAN A CONTINUACIÓN, EL FUNCIONAMIENTO DE LA TARJETA DE GRÁFICOS PUEDE VERSE COMPROMETIDO.

1. Identifique la conexión de energía de la tarjeta Wildcat Realizm 800 (véase la figura siguiente).



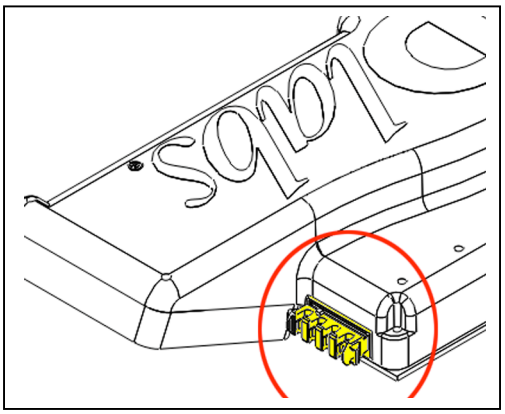
Conecte el extremo único del cable Y a la tarjeta Wildcat Realizm 800.

2. Busque dos conectores de la fuente de alimentación (cada uno en un cable distinto). Los cables deben ser independientes entre sí y los conectores deben ser los más cercanos a la fuente de alimentación.
3. Conecte los dos conectores libres del cable Y (el que se conectó a la tarjeta Wildcat Realizm 800) a los dos cables de la fuente de alimentación.
4. Retire la banda antiestática de muñeca si se usó, y coloque la tapa del sistema.
5. Enchufe el equipo.

Suministro de energía de las tarjetas Wildcat Realizm 200 y 100

ADVERTENCIA: SI NO SIGUE LAS INSTRUCCIONES QUE FIGURAN A CONTINUACIÓN, EL FUNCIONAMIENTO DE LA TARJETA DE GRÁFICOS PUEDE VERSE COMPROMETIDO.

1. Identifique la conexión de energía de la tarjeta Wildcat Realizm 200 ó 100 (véase la figura siguiente).



2. Busque un cable de alimentación. Si el cable de la fuente de alimentación no llega hasta la tarjeta, compre uno más largo.
3. Conecte del cable de alimentación a la tarjeta de gráficos.
4. Retire la banda antiestática de muñeca si se usó, y coloque la tapa del sistema.
5. Enchufe el equipo.

Si está actualizando la tarjeta gráfica del sistema

> ***NOTA: estas instrucciones pueden ser distintas a las que se usan comúnmente para actualizar tarjetas gráficas u otros dispositivos, pero son las mejores para asegurar una buena instalación de nuevo hardware y software.***

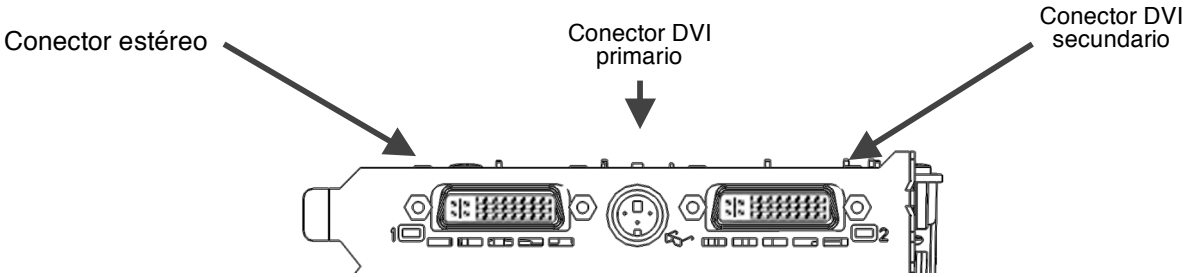
1. Desinstale los controladores de la tarjeta gráfica anterior. Consulte la documentación de la tarjeta anterior o los archivos de ayuda para saber cómo desinstalar los controladores.
2. Extraiga la tarjeta gráfica del sistema. Para instalar la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat Realizm, consulte las instrucciones de instalación del hardware.
3. Instale el software controlador de la tarjeta Wildcat Realizm; consulte "Instalación del software controlador" más adelante en este capítulo.

Conexión del monitor

Conectores de pantalla

La tabla siguiente muestra las configuraciones de pantalla de la tarjeta Wildcat Realizm:

Wildcat Realizm 800	Dos puertos de salida de video analógico/digital DVI-I – doble enlace DVI compatibles con las siguientes configuraciones: ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla analógicos ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla digitales de enlace único ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla digitales de enlace doble ▪ Un dispositivo de pantalla digital de enlace único o enlace doble y un dispositivo de pantalla analógico. Sincronización estereoscópica ▪ Compatibilidad con el estándar VESA para visión estereoscópica secuencial de imágenes ▪ Un conector mini-DIN de 3 patillas permite conectar anteojos obturadores de cristal líquido (LCD) u otros dispositivos obturadores para visión estereoscópica
Wildcat Realizm 500	Dos puertos de salida de video analógico/digital DVI-I – enlace único DVI compatibles con las siguientes configuraciones: ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla analógicos ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla digitales de enlace único ▪ Un dispositivo de pantalla digital de enlace único y un dispositivo de pantalla analógico. Sincronización estereoscópica ▪ Compatibilidad con el estándar VESA para visión estereoscópica secuencial de imágenes ▪ Un conector mini-DIN de 3 patillas permite conectar anteojos obturadores de cristal líquido (LCD) u otros dispositivos obturadores para visión estereoscópica
Wildcat Realizm 200	Dos puertos de salida de video analógico/digital DVI-I – doble enlace DVI compatibles con las siguientes configuraciones: ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla analógicos ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla digitales de enlace único ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla digitales de enlace doble ▪ Un dispositivo de pantalla digital de enlace único o enlace doble y un dispositivo de pantalla analógico. Sincronización estereoscópica ▪ Compatibilidad con el estándar VESA para visión estereoscópica secuencial de imágenes ▪ Un conector mini-DIN de 3 patillas permite conectar anteojos obturadores de cristal líquido (LCD) u otros dispositivos obturadores para visión estereoscópica
Wildcat Realizm 100	Dos puertos de salida de video analógico/digital DVI-I – enlace único DVI compatibles con las siguientes configuraciones: ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla analógicos ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla digitales de enlace único ▪ Un dispositivo de pantalla digital de enlace único y un dispositivo de pantalla analógico. Sincronización estereoscópica ▪ Compatibilidad con el estándar VESA para visión estereoscópica secuencial de imágenes ▪ Un conector mini-DIN de 3 patillas permite conectar anteojos obturadores de cristal líquido (LCD) u otros dispositivos obturadores para visión estereoscópica



Panel de entrada / salida de Wildcat Realizm

Conexión de un monitor DVI

1. Cerciórese de tener apagada la computadora.
2. Consulte la documentación que vino con su monitor para informarse sobre el tipo de conexión requerida. El cable del monitor debe tener un conector de interfaz de video digital (DVI)-I o un conector VGA de 15 patillas, dependiendo del tipo de monitor. Si su monitor es VGA, consulte "*Conexión de un monitor VGA*" en este capítulo.
3. Conecte el cable de video del monitor al puerto primario DVI-I en la tarjeta de video Wildcat Realizm. Este conector tiene la marca "1" en la ilustración anterior y en el panel de entrada/salida de su tarjeta.

PRECAUCIÓN:si sólo está conectando un monitor a la tarjeta Wildcat Realizm, debe conectar ese monitor al puerto primario DVI-I (marcado "1" en el panel de entrada/salida de la tarjeta).

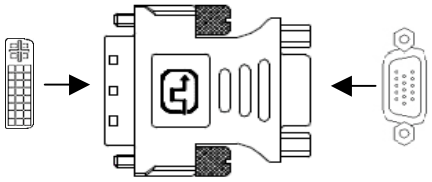
NOTA: si está conectando un monitor adicional a la tarjeta Wildcat Realizm, conecte el cable de video de ese monitor al puerto secundario DVI-I. Ver "Configuración en modo doble" más adelante en este documento para saber cómo configurar pantallas dobles.

Conexión de un monitor VGA

NOTA: para conectar un monitor VGA a la tarjeta Wildcat Realizm, debe utilizarse un adaptador de DVI-a-Analógico (incluido con la tarjeta).

1. Conecte el conector de VGA de 15 patillas del monitor al extremo VGA (ver figura) del adaptador DVI-a-Analógico.
2. Conecte el extremo DVI-I del adaptador al puerto primario DVI-I (marcado con "1") en la tarjeta de video Wildcat Realizm de 3Dlabs.

NOTA: si está conectando un monitor VGA y un monitor de panel plano, debe conectar el monitor VGA al puerto primario DVI-I (marcado con "1").

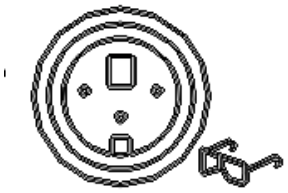


NOTA:	***si el monitor no lleva incorporado ningún cable de video, utilice un cable blindado que disponga de un enchufe DVI-I o un conector de video VGA de 15 patillas (con adaptador) en un extremo, para su conexión al puerto de salida de video de la tarjeta; y de conectores adecuados en el otro extremo, para su conexión al puerto de entrada de video del monitor. Consulte la documentación que viene con el monitor para obtener información adicional.***
NOTA:	***si compró la tarjeta Wildcat Realizm como parte de un sistema, ésta fue instalada y configurada antes de su envío. Consulte "Configuración", para ver las instrucciones de ajuste de la resolución, viveza del color y frecuencia de actualización.***

Conexión de un dispositivo estéreo

Apague el sistema y conecte el hardware de estéreo al conector de estéreo redondo de la tarjeta. Consulte la documentación que vino con el dispositivo para información sobre el uso de visualización estereoscópica. Enchufe e inicie su sistema, incluyendo los dispositivos periféricos, e inicie una sesión.

NOTA:	**para configurar la pantalla en modo de visualización en estéreo, consulte "Configuración para visualización estereoscópica" y siga las instrucciones paso a paso.**



Conector estéreo Mini-DIN de 3 patillas

Instalación del software controlador

> ***NOTA:*** ***si usted recibió la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat Realizm como parte de un sistema, los controladores de gráficos se instalaron antes del envío. Esta sección sólo es válida si compró la tarjeta Wildcat Realizm aparte, si está reinstalando el controlador o si está actualizando el sistema operativo.***

Prepare la computadora

- Asegúrese de que el sistema cumpla con los requisitos para la instalación de la tarjeta y el controlador. Consulte "Requisitos del sistema" en la Introducción.

- Guarde todos sus trabajos, salga de todas las aplicaciones abiertas y desactive cualquier software que se esté ejecutando, como el programa antivirus. Siempre haga una copia de seguridad del sistema antes de instalar cualquier hardware o software.

> ***IMPORTANTE:*** ***debe tener el controlador Wildcat correcto para el sistema operativo Windows que está usando. Si no está seguro de ello, busque la información pertinente en el archivo readme.txt incluido en el disco del controlador. Consulte la documentación y ayuda en línea de Microsoft Windows para obtener información adicional sobre la instalación de controladores y programas de aplicación. Si va a instalar la tarjeta gráfica Wildcat Realizm en el sistema operativo Linux, consulte las instrucciones sobre los controladores y la instalación en la sección de descarga de controladores de 3DLabs. Esta información se encuentra en http://www.3dlabs.com/support/drivers/***

Eliminación de un controlador existente en Windows 2000

1. Inicie una sesión en Windows 2000 usando una cuenta que tenga privilegios administrativos. Consulte el administrador de sistemas o el manual del usuario de Microsoft Windows 2000 para informarse sobre los privilegios de administrador.
2. Haga clic en el menú Inicio, seleccione Configuración/Panel de control y haga clic en Agregar/Quitar programas.
3. En Cambiar o quitar programas, resalte el controlador de pantalla existente y haga clic en Cambiar o quitar.
4. Haga clic en Sí cuando el sistema le pida confirmar la desinstalación del controlador, y siga las instrucciones para continuar la operación.
5. Haga clic en Aceptar cuando se le avise que se eliminó del controlador y reinicie el sistema antes de instalar el nuevo controlador de Wildcat Realizm.

Eliminación de un controlador existente en Windows XP

1. Inicie una sesión en Windows XP usando una cuenta que tenga privilegios administrativos. Consulte al administrador de sistemas o el manual del usuario de Windows XP para mayor información sobre los privilegios de administrador.
2. En el menú Inicio, seleccione Panel de control.
3. En Cambiar o quitar programas, resalte el controlador de pantalla existente y haga clic en Cambiar o quitar.

4. Haga clic en Sí cuando se le pida confirmar la eliminación del controlador.
5. Haga clic en Aceptar cuando se le avise que debe reiniciar el sistema para que se elimine el controlador y reinicie el sistema antes de instalar el nuevo controlador de Wildcat Realizm.

Instalación del controlador de Wildcat Realizm

> ***NOTA: se recomienda descargar los controladores más recientes de nuestro sitio web. Nuestro sitio web tiene controladores personalizados para aplicaciones específicas.***

1. El controlador debe ser instalador por un usuario con privilegios de administrador. Consulte al administrador del sistema o el manual del usuario del sistema operativo Windows para obtener mayor información sobre los privilegios de administrador.
2. Inicie Windows. Si aparece el *Asistente para nuevo hardware encontrado*, haga clic en Cancelar para cerrar el cuadro de diálogo. En Windows XP, cierre el círculo que pregunta si desea que Windows XP establezca la resolución.
3. Busque el disco que contiene el controlador Wildcat Realizm de 3Dlabs. Insértelo en la unidad apropiada o cambie de directorio para encontrar el controlador.
4. En el cuadro de diálogo “Instalación del controlador Wildcat Realizm”, haga clic en Aceptar para iniciar el procedimiento de instalación del controlador.
5. Para aplicar la nueva configuración, es necesario reiniciar el sistema. Retire el disquete o CD de la unidad de disco (si procede). Haga clic en Sí para reiniciar la estación de trabajo. En Windows XP, elija Cerrar sesión, a continuación Apagar el equipo y finalmente Reiniciar.
6. En Microsoft Windows 2000: la primera vez que se instala el controlador, tendrá que reiniciar el equipo dos veces para que el controlador de la tarjeta Wildcat Realizm se registre como un controlador "doble". Este paso le permitirá utilizar un sistema de monitor doble, si lo desea. Consulte la sección “Configuración de pantalla” de este manual para obtener mayor información. Para las instalaciones posteriores del controlador, un sólo reinicio será suficiente.
7. En Microsoft Windows XP: el controlador doble ya estará registrado y no será necesario reiniciar el equipo por segunda vez.

Verificación del controlador de pantalla predeterminado

Verificación en Windows 2000

1. En el menú Inicio, seleccione Configuración/Panel de control/Sistema/Hardware/Administrador de dispositivos.
2. En Adaptadores de pantalla, verifique que haya un dispositivo Wildcat Realizm en la lista. Esto indica que el controlador apropiado está instalado.
3. Cierre el Administrador de dispositivos y el Panel de control.

Verificación en Windows XP

1. En el menú Inicio, seleccione Panel de control/Rendimiento y mantenimiento/Sistema/Hardware/Administrador de dispositivos.
2. En Adaptadores de pantalla, verifique que haya un dispositivo Wildcat Realizm en la lista. Esto indica que el controlador apropiado está instalado.
3. Cierre el Administrador de dispositivos y el Panel de control.

Verificación de la versión de inicio del sistema

Verificación en Windows 2000

1. En el menú Inicio del sistema operativo, seleccione Configuración/Panel de control/Sistema/Avanzada.
2. Haga clic en Inicio y recuperación.
3. En el cuadro de diálogo Inicio y recuperación, verifique que "Microsoft Windows 2000 Profesional" aparezca como sistema operativo predeterminado. Es IMPORTANTE que el sistema operativo sea el mismo que el del controlador que ha instalado. Haga clic en Aceptar.
4. Haga clic nuevamente en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades del sistema.

Verificación en Windows XP

1. En el menú Inicio del sistema operativo, seleccione Panel de control/Rendimiento y mantenimiento/Sistema/Avanzada. Estos pasos difieren si el sistema operativo está en modo Clásico. En ese caso, las instrucciones son las mismas de Windows 2000.
2. Haga clic en el botón Configuración en Inicio y recuperación
3. En el cuadro de diálogo Inicio y recuperación, verifique que "Microsoft Windows XP Profesional" aparezca como sistema operativo predeterminado. Es IMPORTANTE que el sistema operativo sea el mismo que el del controlador que ha instalado. Haga clic en Aceptar.
4. Haga clic nuevamente en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades del sistema.

Registro de la tarjeta aceleradora de gráficos de 3Dlabs

Al registrar la tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs:

- Se activa la garantía
- Recibe avisos sobre actualizaciones
- Se le habilita para recibir servicio técnico

Regístrese en línea después de terminar la instalación del hardware y software.

- Visite http://www.3dlabs.com y haga clic en el enlace de soporte (Support) y luego en registro (Register). Llene el formulario de registro que aparece en la pantalla y haga clic en Enviar (Send) cuando haya terminado.

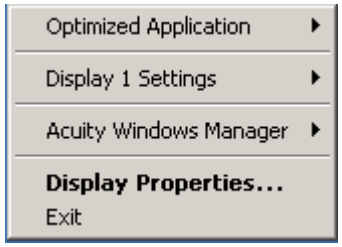
CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE

Controlador de la tarjeta aceleradora de gráficos de 3Dlabs

El software controlador de 3Dlabs optimiza la relación de trabajo entre la tarjeta, el sistema y las aplicaciones. El panel de control de pantalla 3Dlabs le permite personalizar y configurar los parámetros del controlador. El administrador de configuración, que se instala en la barra de tareas, proporciona acceso rápido a la mayoría de las funciones del panel de control de pantalla y le permite intercambiar rápidamente las opciones de configuración del controlador.

Administrador de configuración de la barra de tareas

Cuando se instala la tarjeta aceleradora de gráficos de 3Dlabs y el software, aparece un cuadrito amarillo con el icono 3D en la bandeja del sistema, denominada también barra de tareas. Haga clic en el logo con el botón derecho del ratón para acceder al administrador de configuración de pantalla y a las siguientes herramientas de configuración:



- *Aplicación optimizada* le permite configurar rápidamente el adaptador de gráficos para que use la configuración óptima para una aplicación específica.

> ***NOTA: los cambios que se realicen en esta configuración pueden borrar los cambios que se hayan efectuado en las páginas OpenGL y DirectX. Se recomienda seleccionar la aplicación antes de efectuar cualquier cambio en las otras páginas.***

- *Configuración de pantalla 1* muestra una lista de resoluciones utilizadas. Cada resolución contiene una lista de frecuencias de actualización disponibles. En el modo de monitor doble, aparece *Resolución de pantalla 1* y *Resolución de pantalla 2.*
- *Administrador de ventanas Acuity* le permite habilitar, deshabilitar y cambiar las propiedades del administrador de ventanas Acuity de 3DLabs.
- *Propiedades de pantalla* da acceso al panel de control de pantalla.
- *Salir* cierra el cuadro de diálogo.

El panel de control de pantalla

Para acceder a las herramientas de configuración por el panel de control de propiedades de pantalla, existen las siguientes opciones:

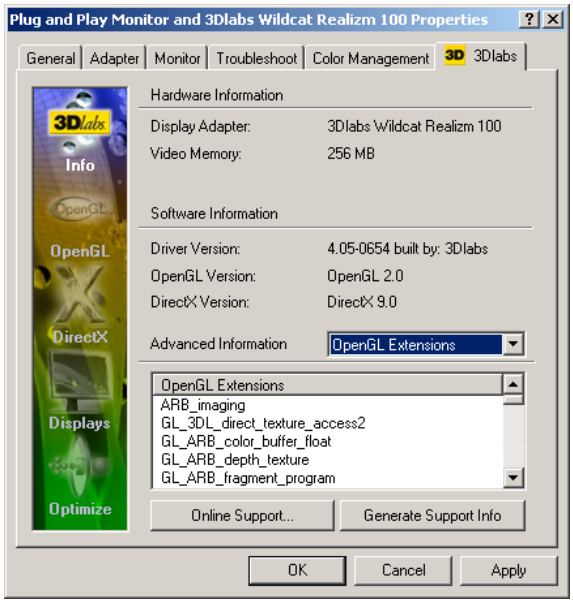
Opción 1: haga clic en el escritorio con el botón derecho del ratón (o con el botón izquierdo si se cambió la configuración) y haga clic en Propiedades de pantalla.

Opción 2: haga clic en “3D” en la bandeja del sistema para acceder al administrador de configuración de la barra de tareas y luego haga clic en Propiedades de pantalla.

En la ventana Propiedades de pantalla:

1. Seleccione la ficha Configuración
2. Haga clic en el botón Opciones avanzadas.
3. Seleccione la ficha 3Dlabs.

Cuando se hace clic por primera vez en la ficha 3Dlabs del panel de control de pantalla, aparece el siguiente preámbulo:



Nota: la figura es sólo un ejemplo. El panel de cada usuario muestra la información sobre su tarjeta, el BIOS y la versión del controlador.

La primera ventana contiene la siguiente información:

- Información del hardware:
  - Adaptador de pantalla
  - Memoria de video
- Información del software
  - Versión del controlador Acuity
  - Versión de OpenGL
  - Versión de DirectX
- Información avanzada:
  - Extensiones de OpenGL
  - Capacidades del dispositivo Direct 3D
- Asistencia en línea (enlace a www.3dlabs.com, el sitio de servicio técnico de 3DLabs. Se requiere conexión a Internet).
- Información para ayuda (genera un archivo texto con información sobre el sistema, que incluye el controlador de 3Dlabs y las versiones del BIOS de la tarjeta gráfica, para que el servicio técnico de 3Dlabs pueda evaluar mejor los problemas del sistema).

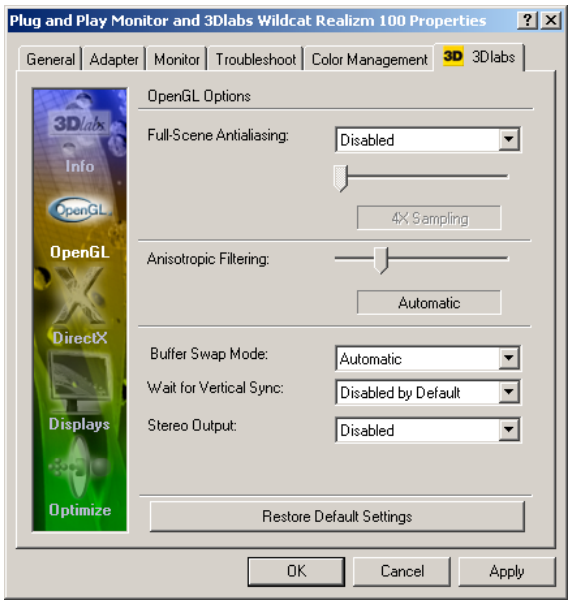
Además, puede navegar por todas las herramientas de personalización haciendo clic en los iconos de la izquierda:

- Opciones de OpenGL - Suavizado a escena completa, Filtrado anisotrópico, Estéreo, Modo de intercambio de búfer, Sincronización vertical.
- Opciones de DirectX - Suavizado a escena completa, Sincronización vertical
- Configuración de pantalla - Modo clonación, Control de color, Rotación de pantalla, Homogeneización/superposición de bordes
- Optimizar - Optimización para la aplicación, Administrador de ventanas Acuity, Barra de tareas

Estas herramientas de personalización se presentan en detalle más adelante en este capítulo.

Configuración de las opciones de OpenGL

Esta ventana permite personalizar las siguientes funciones:



Suavizado a escena completa

Las opciones disponibles son:

Deshabilitado: se deshabilita el suavizado a escena completa en todas las aplicaciones.

Automático: el suavizado a escena completa está desactivado por defecto, pero algunas aplicaciones lo pueden habilitar. Si se habilita la opción, la aplicación usará el conteo de muestras que se indica con la barra deslizante.

Habilitado: se habilita el suavizado a escena completa en todas las aplicaciones. Las aplicaciones usarán el conteo de muestras que se indica con la barra deslizante.

Muestreo a 4X: esta configuración obliga al adaptador de gráficos a utilizar el suavizado con cuatro muestras por píxel. Es la más rápida de las opciones de suavizado.

Muestreo a 8X: esta configuración obliga al adaptador de gráficos a utilizar el suavizado con ocho muestras por píxel. Este valor producirá la imagen más uniforme

Filtrado anisotrópico

Deshabilitado: se deshabilita el filtrado anisotrópico en todas las aplicaciones OpenGL.

Automático: el filtrado anisotrópico está deshabilitado por defecto, pero las aplicaciones lo pueden habilitar de manera específica.

Forzar muestreo a 2X: se utilizará el filtrado anisotrópico con dos muestras por téxel en todas las aplicaciones OpenGL.

Forzar muestreo a 4X: se utilizará el filtrado anisotrópico con cuatro muestras por téxel en todas las aplicaciones OpenGL.

Forzar muestreo a 8X: se utilizará el filtrado anisotrópico con 8 muestras por téxel en todas las aplicaciones OpenGL. Este valor producirá la mejor calidad.

Modo de intercambio de búfer

Automático: el adaptador de gráficos utilizará por defecto el modo Cambio de páginas, en que se alternan las memorias temporales de primer y segundo plano, salvo cuando la aplicación no dispone de suficiente memoria. Generalmente, esta opción produce el mejor desempeño.

Forzar copia de intercambio: se copian los datos del búfer posterior al búfer de pantalla. El funcionamiento es más lento que el de Cambio de página, pero algunas aplicaciones pueden necesitar este comportamiento, ya que utilizan el búfer posterior para guardar temporalmente la información. Use esta configuración si la aplicación no muestra las imágenes correctamente.

Esperar sincronización vertical

Esta opción configura el funcionamiento de la sincronización vertical que se utilizará en las aplicaciones OpenGL. La sincronización vertical significa que las aplicaciones deben esperar que el dispositivo de pantalla esté listo para poder empezar a efectuar operaciones de dibujo. Esto establece un límite máximo a la frecuencia de imágenes que se puede obtener con una aplicación, pero a veces es necesario para evitar que se produzcan fenómenos de 'ruptura' debido al desbordamiento de las operaciones de dibujo de una imagen hacia la imagen siguiente.

Habilitado: se habilita la sincronización vertical en todas las aplicaciones OpenGL.

Deshabilitado por defecto: La sincronización vertical está deshabilitada, salvo si una aplicación la habilita específicamente.

Salida estereoscópica

Consulte “Configuración de la tarjeta aceleradora de gráficos de 3Dlabs para visualización estereoscópica" en esta sección.

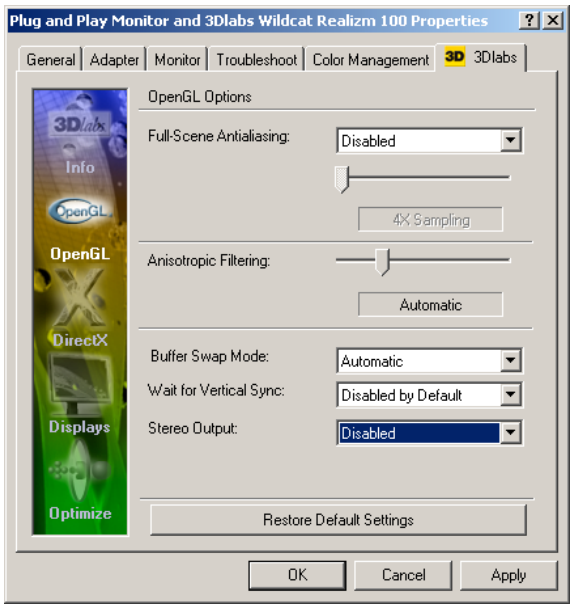
Configuración de la tarjeta aceleradora de gráficos de 3Dlabs para visualización estereoscópica

La tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat Realizm viene equipada con un conector de sincronización estereoscópica (mini-DIN de 3 patillas) VESA estándar para visualización estereoscópica en 3D. Para ver imágenes estereoscópicas en el PC de Windows, debe conectar el equipo apropiado (anteojos estereoscópicos) al conector mini-DIN de 3 patillas de la tarjeta.

Para un desempeño óptimo, se recomienda usar un monitor con una frecuencia de actualización de pantalla de 100 Hz como mínimo y apagar todas las luces fluorescentes para evitar dolores de cabeza.

Instalación y configuración de la visualización estereoscópica:

1. Conecte el hardware de estéreo al conector de estéreo redondo de la tarjeta. Consulte la documentación del hardware de estéreo.
2. Haga clic en el escritorio con el botón derecho del ratón para acceder panel de control de pantalla.
3. Seleccione Propiedades.
4. Seleccione la ficha Configuración
5. Haga clic en el botón Opciones avanzadas y seleccione la ficha 3Dlabs.
6. Haga clic en el icono OpenGL en la barra de navegación a la izquierda.
7. En la pantalla OpenGL, seleccione el formato de salida deseado en el menú desplegable que se encuentra a la derecha de Salida estereoscópica: visión estereoscópica secuencial de imágenes o visión estereoscópica pasiva [solamente en el modo de pantalla única].
8. Haga clic en Aplicar y luego en Aceptar.
9. Seleccione una frecuencia de actualización apropiada en la página de Configuración de propiedades de pantalla (p. ej. 118 Hz).



NOTA: para mayor información sobre las frecuencias adecuadas, consulte la documentación de los anteojos estereoscópicos.

Configuración de las opciones de DirectX

Suavizado a escena completa

Seleccione una de las siguientes opciones en el menú desplegable:

Deshabilitado: se deshabilita el suavizado a escena completa en todas las aplicaciones.

Automático: el suavizado a escena completa está desactivado por defecto, pero algunas aplicaciones lo pueden habilitar. Si se habilita la opción, la aplicación usará el conteo de muestras que se indica con la barra deslizante.

Habilitado: se habilita el suavizado a escena completa en todas las aplicaciones. Las aplicaciones usarán el conteo de muestras que se indica con la barra deslizante.

Muestreo a 4X: esta configuración obliga al adaptador de gráficos a utilizar el suavizado con cuatro muestras por píxel. Es la más rápida de las opciones de suavizado.

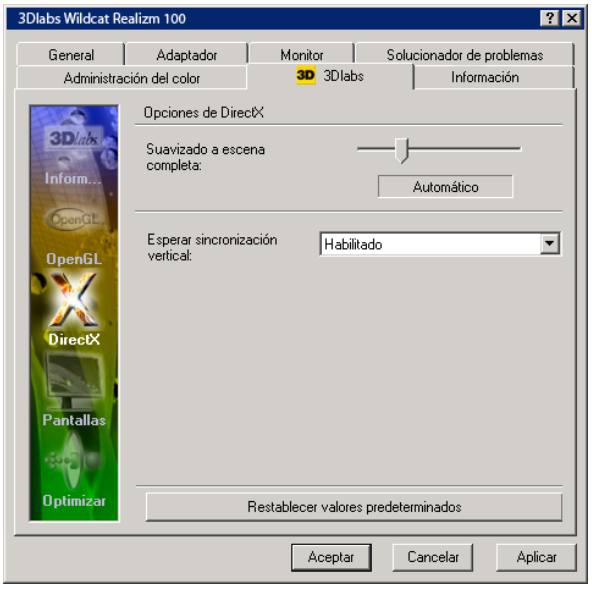
Muestreo a 8X: esta configuración obliga al adaptador de gráficos a utilizar el suavizado con ocho muestras por píxel. Este valor producirá la imagen más uniforme

Esperar sincronización vertical

Esta opción configura la sincronización vertical que utilizarán las aplicaciones Direct3D en el modo de pantalla completa. La sincronización vertical significa que las aplicaciones deben esperar que el dispositivo de pantalla esté listo para poder empezar a efectuar operaciones de dibujo. Esto establece un límite máximo a la frecuencia de imágenes que se puede obtener con una aplicación, pero a veces es necesario para evitar que se produzcan fenómenos de 'ruptura' debido al desbordamiento de las operaciones de dibujo de una imagen hacia la imagen siguiente.

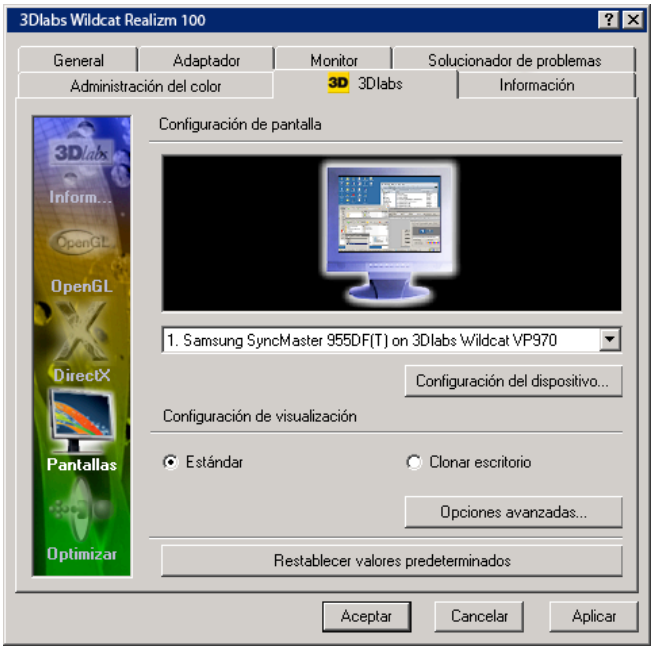
Habilitada: se habilita la sincronización vertical en las aplicaciones Direct3D en el modo de pantalla completa.

Deshabilitada por defecto: la sincronización vertical está deshabilitada, salvo si una aplicación la habilita específicamente.



Configuración de pantalla

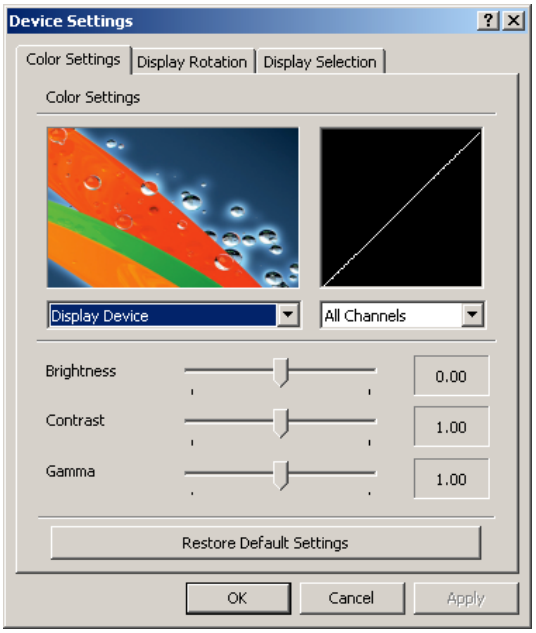
Para establecer la configuración de pantalla, seleccione un dispositivo de pantalla del mostrador gráfico o el menú desplegable, y haga clic en Configuración del dispositivo. Se abrirá otra ventana con las fichas Configuración del color, Configuración de la frecuencia de actualización y Selección de pantalla.



En la ficha **Configuración del color**, se puede configurar lo siguiente:

- Opciones del menú desplegable:
  - Dispositivo de pantalla: la configuración de color se aplicará directamente a la memoria intermedia de imágenes del dispositivo de pantalla.
  - Superposición: la configuración de color se aplica sólo a las superposiciones. Use este valor para cambiar la configuración de color de reproducción de DVD. Esta configuración no afecta las superposiciones OpenGL, sino solamente aquellas que pueden ser configuradas por la interfaz de programación de DirectX.
- Seleccione los canales de color que desea modificar (todos los canales, rojo, verde o azul) y use las barras deslizantes para configurar el brillo, contraste y gamma del color seleccionado.

La ficha **Configuración de la frecuencia de actualización** le permite cambiar la frecuencia de actualización del(los) monitor(es). (sólo en Windows 2000.)



La **ficha Rotación de pantalla** permite comprobar y cambiar la orientación automática de la pantalla (si el hardware de pantalla admite esta función). Asimismo, permite rotar manualmente la pantalla si lo necesita.

Configuración de las opciones de rotación de pantalla

Orientación

Cambiar orientación: Algunos dispositivos de pantalla tienen un hardware incorporado que permite rotar la pantalla. Si su dispositivo de pantalla admite la función de rotación de hardware, haga clic en este botón para seleccionar el formato de orientación deseado.

Nota: Debe configurar la pantalla primero.

Rotación de pantalla

Si la pantalla no admite la rotación del hardware, use las flechas para hacer girar manualmente la pantalla a 0, 90, 180 y 270 grados.

Flechas de rotación: Permiten hacer girar la pantalla 90 grados en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario. El usuario puede ver el resultado de las opciones de rotación paso a paso.

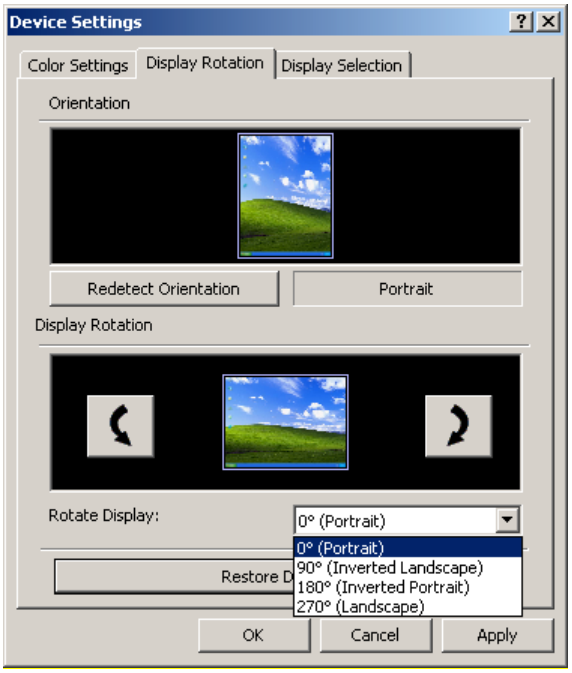
0 grados: Orientación predeterminada de la pantalla.

90 grados: Gira la pantalla a 90 grados en el sentido de las agujas del reloj a partir de la orientación predeterminada.

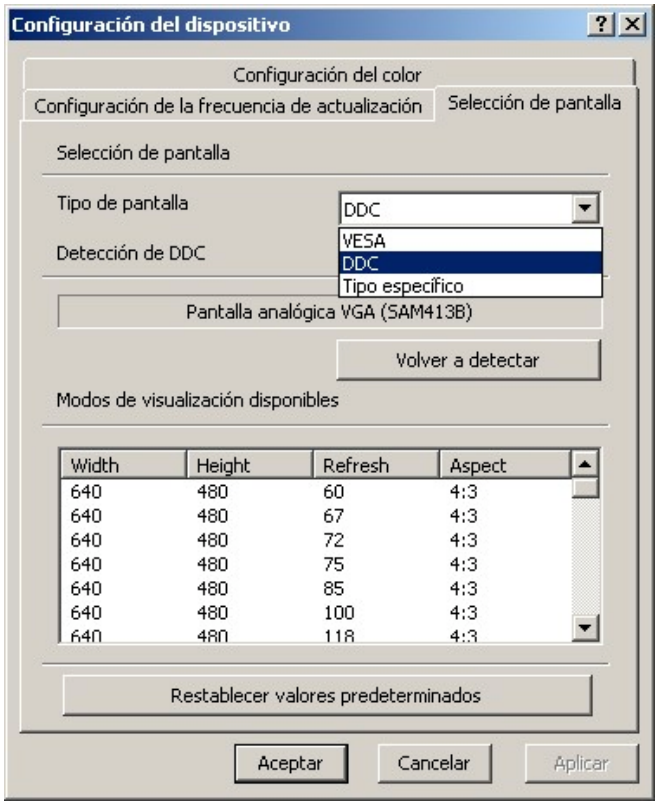
180 grados: Gira la pantalla a 180 grados en el sentido de las agujas del reloj a partir de la orientación predeterminada.

270 grados: Gira la pantalla a 270 grados en el sentido de las agujas del reloj a partir de la orientación predeterminada.

NOTA: La rotación de pantalla está disponible en las tarjetas aceleradoras de gráficos Realizm 100, 200 y 500. [No está disponible en la tarjeta Realizm 800].

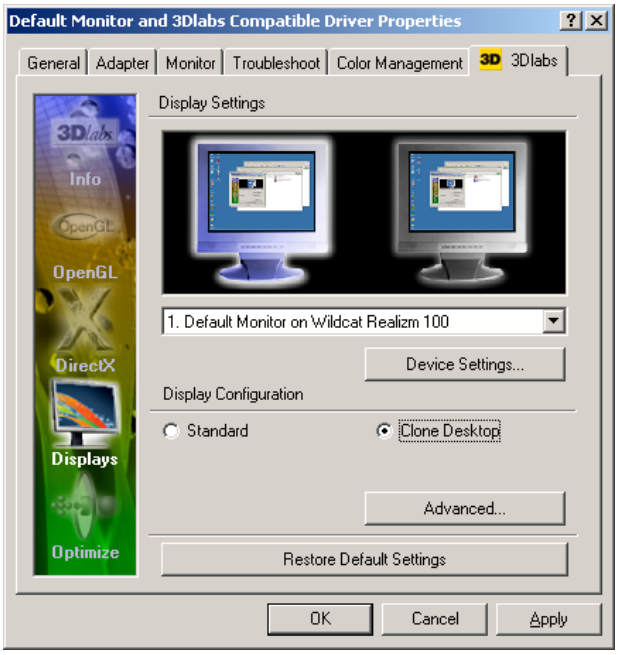


En la ficha **Selección de pantalla,** puede decidir si desea que el tipo de pantalla se detecte automáticamente o si desea seleccionarlo manualmente. Aparecen también los modos de visualización disponibles.



Selección de la configuración de visualización

Para establecer la configuración de visualización, seleccione el modo Estándar o Clonar escritorio. Haga clic en el botón “Opciones avanzadas” para acceder a las funciones avanzadas de homogeneización y superposición de bordes.



Configuración de modo doble

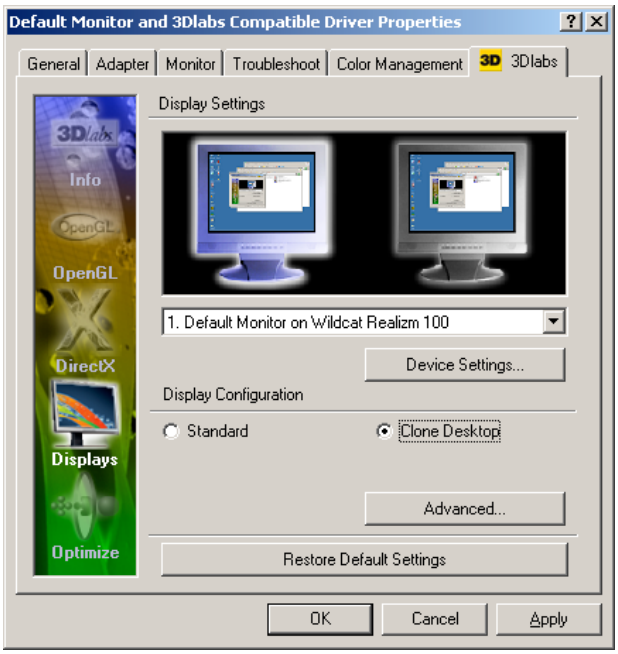
1. Haga clic en el escritorio con el botón derecho del ratón (o con el botón izquierdo si se cambió la configuración) para acceder al panel de control de pantalla.
2. Seleccione Propiedades.
3. Seleccione la ficha Configuración
4. Seleccione el monitor que no esté resaltado
5. Active la casilla “Extender el escritorio Windows a este monitor”.
6. Haga clic en "Aplicar".

Para regresar al modo de pantalla única, repita el procedimiento anterior y desactive la casilla “Extender el escritorio de Windows a este monitor”

Clonación del escritorio

1. Para clonar el escritorio en un segundo monitor, éste debe estar conectado a la tarjeta de gráficos. Consulte “Conexión del monitor" en la sección *Configuración del software* para obtener las instrucciones. Haga clic en el escritorio con el botón derecho del ratón (o con el botón izquierdo si se cambió la configuración) para acceder al panel de control de pantalla.
2. Seleccione Propiedades.
3. Seleccione la ficha Configuración
4. Haga clic en el botón Opciones avanzadas y seleccione la ficha 3Dlabs.
5. Haga clic en el icono Pantallas y, en el menú desplegable, seleccione la opción 2.

6. Si el botón Clonar escritorio no está activo, usted está utilizando la configuración de monitor doble. Debe regresar al modo de pantalla única.
7. Una vez que se encuentre en modo simple, seleccione “Clonar escritorio" y luego "Aplicar" para duplicar el escritorio en el segundo monitor.



Configuración de visualización avanzada

Haga clic en el botón “Opciones avanzadas” para acceder a las funciones de homogeneización y superposición de bordes. Las funciones de homogeneización y superposición de bordes se usan con proyectores de pantalla para crear, administrar y alinear las imágenes de monitores múltiples de manera que se vea un solo escritorio uniforme.

Antes de usar las funciones de homogeneización y superposición de bordes, asegúrese de que los proyectores de pantalla estén bien alineados, con la superposición deseada. La resolución y el tamaño de la imagen proyectada deben ser iguales en todos los proyectores.

En la ficha **Homogeneización/superposición** de bordes, active la casilla "Habilitar superposición de pantallas". Puede configurar lo siguiente:

- Superposición de píxeles: permite establecer el número de píxeles que se solaparán entre las imágenes proyectadas.
- Tipo de homogeneización: establece el tipo de homogeneización que elimina la marca visual donde se unen las dos imágenes proyectadas.

Configuración de las opciones de homogeneización y superposición de bordes

Superposición de píxeles

Barra de superposición de píxeles: usted puede hacer que la imagen proyectada se superponga a la mayor cantidad de píxeles disponible. La superposición de píxeles modifica el tamaño real del escritorio proyectado. A mayor superposición, menor tamaño físico del escritorio proyectado. Ejemplo: con dos

proyectores de pantalla configurados a 1200 x 1024 y colocados para proyectar imágenes una al lado de la otra, la superposición de píxeles puede ser de 0 a 1120 píxeles.

A medida que se ajusta la barra deslizante de superposición de píxeles, aparecen guías de referencia de colores para indicar el área de superposición en el panel de control de homogeneización/superposición de bordes. El objeto de estas guías de referencia es mostrar el efecto de superposición en el área donde se unen los proyectores de pantalla y el efecto en el tamaño total disponible de la pantalla.

NOTA: Para habilitar la superposición, debe asegurarse de que se cumplan los siguientes criterios:

1. Debe haber dos dispositivos de pantalla conectados al adaptador de gráficos.
2. Las dos pantallas deben estar a la misma resolución y viveza de color.
3. Las pantallas deben estar alineadas vertical u horizontalmente.

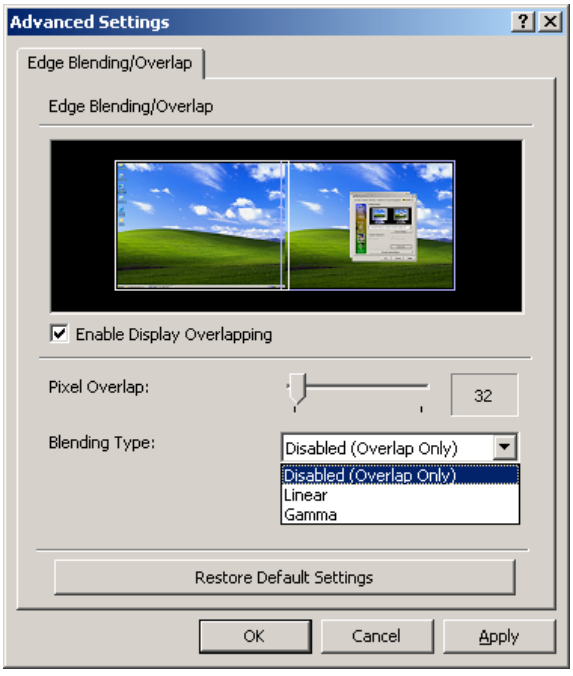
Tipo de homogeneización

Seleccione el método de homogeneización que se aplicará en la región superpuesta.

Deshabilitado (solo superposición): No se homogeneizarán los bordes de la región superpuesta.

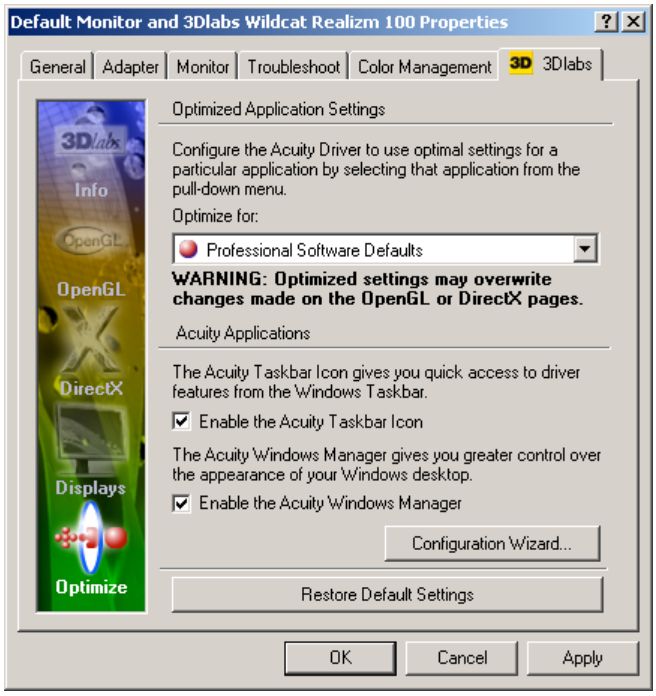
Lineal: Crea un difuminado lineal en el área de superposición de una pantalla a la otra utilizando la misma intensidad en todos los píxeles.

Gamma: Crea un efecto de difuminado de manera dinámica basado en los valores Gamma de los píxeles de la región superpuesta.



Optimizar

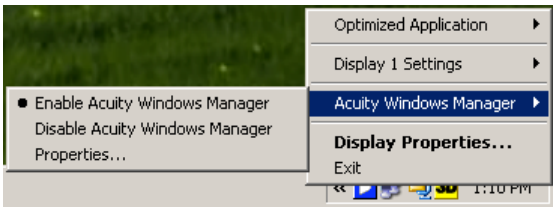
Configure el controlador Acuity para que utilice la configuración óptima para una aplicación en particular seleccionando esa aplicación en el menú desplegable.


Default Monitor and 3Dlabs Wildcat Realizm 100 Properties
General
Adapter
Monitor
Troubleshoot
Color Management
3Dlabs
Info
OpenGL
DirectX
Displays
Optimize
Optimized Application Settings
Configure the Acuity Driver to use optimal settings for a particular application by selecting that application from the pull-down menu.
Optimize for:
Professional Software Defaults
WARNING: Optimized settings may overwrite changes made on the OpenGL or DirectX pages.
Acuity Applications
The Acuity Taskbar Icon gives you quick access to driver features from the Windows Taskbar.
Enable the Acuity Taskbar Icon
The Acuity Windows Manager gives you greater control over the appearance of your Windows desktop.
Enable the Acuity Windows Manager
Configuration Wizard...
Restore Default Settings
OK
Cancel
Apply

Aplicaciones Acuity: Administrador de ventanas Acuity de 3DLabs

El icono de la barra de tareas Acuity proporciona acceso rápido a las características del controlador desde la barra de tareas de Windows y permite cambiar el aspecto del escritorio de Windows. Para configurar el Administrador de ventanas Acuity, haga clic en Asistente de configuración

Asimismo, puede acceder al Administrador de ventanas Acuity haciendo clic con el botón derecho del ratón en el icono de 3D de la bandeja del sistema. Desde allí puede seleccionar cualquiera de las opciones del Administrador de ventanas.



Para usar el Administrador de ventanas Acuity, debe habilitar esta función activando la casilla "Habilitar Administrador de ventanas Acuity" en el panel de control de Optimizar, o con el icono de 3D y las opciones del Administrador de ventanas Acuity en la bandeja de entrada. Para acceder a las propiedades del Administrador de ventanas Acuity, haga clic con el botón derecho del ratón en el escritorio y seleccione “Propiedades de 3Dlabs” del menú desplegable.

Una vez que el Administrador de ventanas Acuity esté activado, al hacer clic con el botón derecho del ratón en una aplicación de la barra de tareas, aparecerán varias opciones que permitirán mover la aplicación por varias pantallas y escritorios virtuales.

El Administrador de ventanas Acuity le permite configurar lo siguiente:

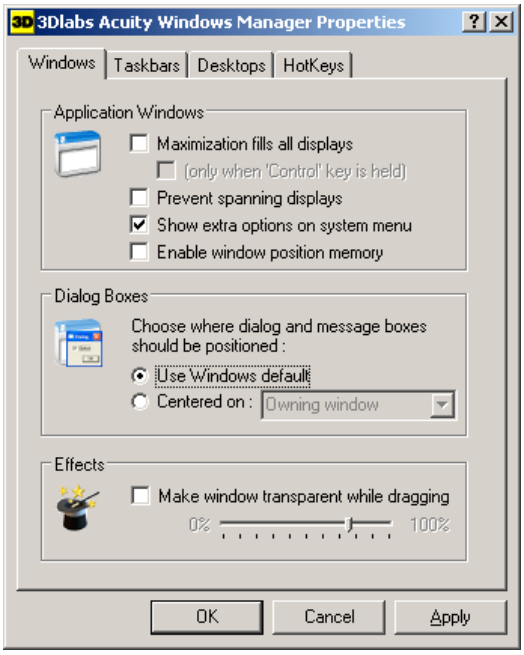
- Control de maximización de ventanas
- Control de límites de pantalla
- Posición de la caja de diálogo de la aplicación
- Transparencia de la ventana

- Extensiones del menú de la ventana 3Dlabs
- Memorización de la posición de ventanas
- Barra de tarea doble
- Cambiar tareas
- Habilitar escritorios múltiples
- Definir teclas aceleradoras

Configuración de las opciones del Administrador de ventanas Acuity

Esta ventana permite personalizar las funciones Ventanas, Barra de tareas, Escritorios y Teclas aceleradoras del Administrador de pantallas Acuity:

La **ficha Ventanas** ofrece opciones para manejar el funcionamiento de las ventanas de aplicación y cuadros de diálogo cuando el Administrador de ventanas Acuity está habilitado.



Ventanas de la aplicación

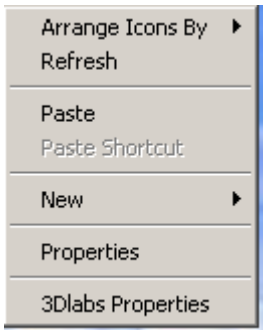
Escoja una de las opciones siguientes:

Maximizar todas las pantallas: Esta opción controla la manera en que se comporta una aplicación cuando se usan múltiples pantallas. Haga clic en el cuadro para habilitar la maximización de las ventanas de la aplicación en todas las pantallas. Hay una opción adicional que permite maximizar una sola pantalla normal, y sólo se maximizarán todas las pantallas cuando se presione la tecla CTRL a la vez que se maximiza la aplicación.

Evitar la expansión de la pantalla: Esta opción evita que la ventana aparezca dividida entre dos pantallas cuando se mueven las ventanas de aplicaciones o de diálogo entre las diferentes pantallas.

Mostrar opciones adicionales en el menú del sistema: Cuando está habilitada, agrega la opción "Propiedades 3Dlabs" a la mayoría de los menús emergentes que se abren con el botón derecho del ratón, para tener un acceso fácil a las funciones del Administrador de ventanas Acuity. También

agrega controles para el movimiento de las aplicaciones en las múltiples pantallas y escritorios virtuales.



Guardar en memoria la posición de sus ventanas: Algunas aplicaciones recuerdan la posición de sus ventanas y las inician en la posición en que cerraron, lo cual familiariza al usuario y proporciona coherencia. Para las aplicaciones que normalmente no usan esta función, haga clic en la casilla de verificación y el Administrador de ventanas Acuity emulará esta función.

Cuadros de diálogo

Cuando se usan múltiples ventanas, a veces, las casillas de diálogos y las alertas no aparecen en la pantalla en la que se está trabajando. El Administrador de ventanas Acuity puede ayudar a manejar esta situación:

Usar las opciones predeterminadas de Windows: El Administrador de ventanas Acuity no maneja los cuadros de diálogos y alertas.

Centrado: Seleccione este menú desplegable para escoger dónde el Administrador de ventanas Acuity debe colocar y cómo manejar la ubicación de los cuadros de diálogos y alertas:

La pantalla donde está el cursor – Los cuadros de diálogos y alertas se abrirán en la ventana en la que se encuentra el cursor.

Pantalla principal - Los cuadros de diálogos y alertas se abrirán en la pantalla en la que se está ejecutando la aplicación principal.

Ventana principal - Los cuadros de diálogos y alertas se abrirán en la misma pantalla de la ventana con la que está asociada.

Pantalla 1 - Los cuadros de diálogos y alertas siempre se abrirán en la pantalla 1.

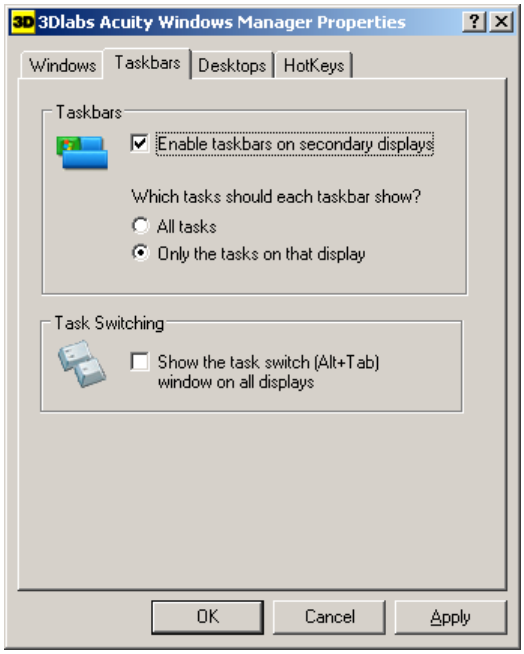
Pantalla 2 - Los cuadros de diálogos y alertas siempre se abrirán en la pantalla 2.

Efectos

El Administrador de ventanas Acuity puede hacer que la ventana de la aplicación se vuelva transparente cuando usted hace clic y mantiene el botón presionado en la barra de título. Esta función útil le permite ver lo que está por debajo de la ventana de la aplicación sin tener que desplazarla.

Hacer que la ventana se vuelva transparente durante la función de arrastre – Haga clic en la casilla de verificación para habilitar la función transparencia. Use la barra deslizante para controlar el porcentaje de transparencia. Si selecciona 0%, la ventana de la aplicación no tendrá ninguna transparencia y si selecciona 100%, será completamente transparente.

La **ficha Barra de tareas** tiene opciones que permiten controlar la forma en que aparecen la barra de tareas y el cambio de una ventana de tareas a otra en una configuración de múltiples pantallas cuando está habilitado el Administrador de ventanas Acuity.



Barras de tareas

Escoja una de las opciones siguientes:

Habilitar barras de tareas en pantallas secundarias: Haga clic en esta casilla de verificación para habilitar la aparición de la barra de tareas en todas las pantallas cuando el sistema está configurado para múltiples pantallas. Si esta casilla de verificación no está habilitada, la barra de tareas aparecerá solamente en la pantalla principal.

Existen dos modos de visualización de la barra de tareas:

Todas las tareas – Cuando este modo está seleccionado, la barra de tareas mostrará todas las aplicaciones que están abiertas, independientemente de la pantalla en la que se está trabajando. *Sólo las tareas que aparecen en pantalla* – Cuando este modo está seleccionado, la barra de tareas solo mostrará las aplicaciones que están siendo ejecutadas en esa pantalla. Este modo es muy útil en sistemas de múltiples pantallas para organizarlas y saber en cuál se encuentra una aplicación.

Cambiar tareas – Seleccione esta casilla de verificación para que la función cambiar tareas (ALT+Tab) aparezca en todas las ventanas. Si esta casilla de verificación no está habilitada, la barra de tareas aparecerá solamente en la pantalla principal.

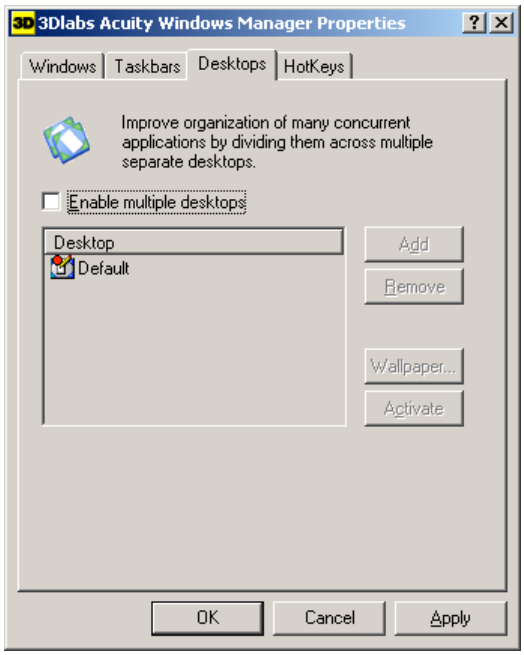
Sólo las tareas que aparecen en pantalla – Cuando este modo está seleccionado, la barra de tareas solo mostrará las aplicaciones que están siendo ejecutadas en esa pantalla. Este modo es muy útil en sistemas de múltiples pantallas para organizarlas y saber en cuál se encuentra una aplicación.

Cambiar tareas – Seleccione esta casilla de verificación para que la función cambiar tareas (ALT+Tab) aparezca en todas las ventanas. Si esta casilla de verificación no está habilitada, la

barra de tareas aparecerá solamente en la pantalla principal. *Cambiar tareas* – Seleccione esta casilla de verificación para que la función cambiar tareas (ALT+Tab) aparezca en todas las ventanas. Si esta casilla de verificación no está habilitada, la barra de tareas aparecerá solamente en la pantalla principal.

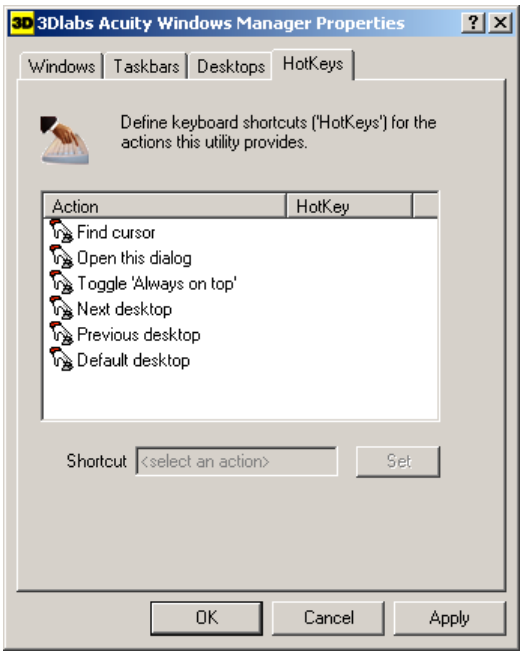
Escritorio

La **ficha Escritorio** tiene opciones que permiten habilitar múltiples escritorios virtuales. Esta opción puede ser muy útil para organizar el uso de las múltiples aplicaciones. Cuando esta opción está activada, haga clic con el botón derecho en el nombre de la aplicación en la barra de tareas o en la barra de título de la aplicación para obtener selecciones que permiten mover la aplicación entre escritorios virtuales o pantallas.



Teclas aceleradoras

La ficha **Teclas aceleradoras** tiene opciones que permiten configurar su teclado para emplear múltiples teclas aceleradoras, esto reduce el uso del ratón o selecciones en las funciones del Administrador de ventanas Acuity.



Para utilizarlas, siga los pasos siguientes:

1. Seleccione una acción que desee ejecutar con una tecla aceleradora.
2. Presione las teclas que definirán la función de la tecla aceleradora. Normalmente, esto incluye presionar antes ALT, CTRL, SHIFT en algunas combinaciones y luego una letra o una cifra.
3. Haga clic en el botón establecer para asignar la secuencia de teclas presionada para la acción seleccionada.

Acciones disponibles cuando se asigna una tecla aceleradora:

Encontrar cursor – Hace que se forme un círculo titilante alrededor del cursor. Esta función es muy útil en pantallas con alta resolución y sistemas con múltiples pantallas.

Abrir este diálogo – Abre la ventana de propiedades de la tecla aceleradora.

Alternar 'Siempre arriba'– Permite que la aplicación abierta seleccionada siempre esté por encima de las demás aplicaciones.

Siguiente escritorio – Cambia la pantalla al siguiente escritorio virtual.

Escritorio anterior – Cambia la pantalla al escritorio virtual anterior.

Escritorio predeterminado – Cambia la pantalla al escritorio predeterminado.

APÉNDICE A - HABILITACIÓN DE MULTIVIEW Y GENLOCK

El paquete Multiview de Wildcat Realizm habilita las funciones de Multiview y Genlock de la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat Realizm.

La función Multiview permite ejecutar la misma aplicación en varias estaciones de trabajo, cuyos monitores se convierten en un "lienzo virtual" único y se actualizan al mismo tiempo.

Genlock permite fijar la frecuencia de una o varias tarjetas de gráficos a una fuente de sincronización externa como un generador de sincronización (las tarjetas deben estar alojadas en una sola estación de trabajo o repartidas entre varias estaciones).

NOTA:	**El adaptador de gráficos Wildcat Realizm debe admitir específicamente la opción Multiview de Wildcat Realizm. Consulte www.3dlabs.com para saber si su adaptador de gráficos Realizm es compatible con Multiview.**

Los formatos de señal compatibles con Genlock son:

- Señal de video compuesta NTSC
- Señal de video compuesta PAL
- HDTV
- TTL, LVTTL o una señal periódica compatible con CMOS (50Hz - 180Hz) con un mínimo de ancho de pulso bajo o alto de 100ns

Las funciones Genlock disponibles son:

- Sincronización vertical a partir de una señal NTSC, PAL o HDTV
- Sincronización de campo a partir de una señal NTSC, PAL o HDTV
- Sincronización con una señal TTL
- Sincronización con el flanco ascendente, descendente, o ambos, de la señal de entrada
- Sincronización con la 1°, 2°, 3°, 4°, 5° ó 6° señal de entrada
- Retardo de la señal de Genlock para alinearse con la fuente externa

IMPORTANTE:	**Su aplicación debe poder utilizar Multiview para que éste funcione. Consulte la documentación de la aplicación para usar Multiview y Genlock.**

Configuración de Multiview

Después de instalar correctamente el paquete Multiview en todos los sistemas de la matriz (consulte el manual de instalación de Multiview para obtener las instrucciones de instalación), comience a conectar los sistemas. El software controlador de Wildcat Realizm determina automáticamente el estado "Principal" o "Esclavo" de cada estación de trabajo según las conexiones de los puertos Multiview.

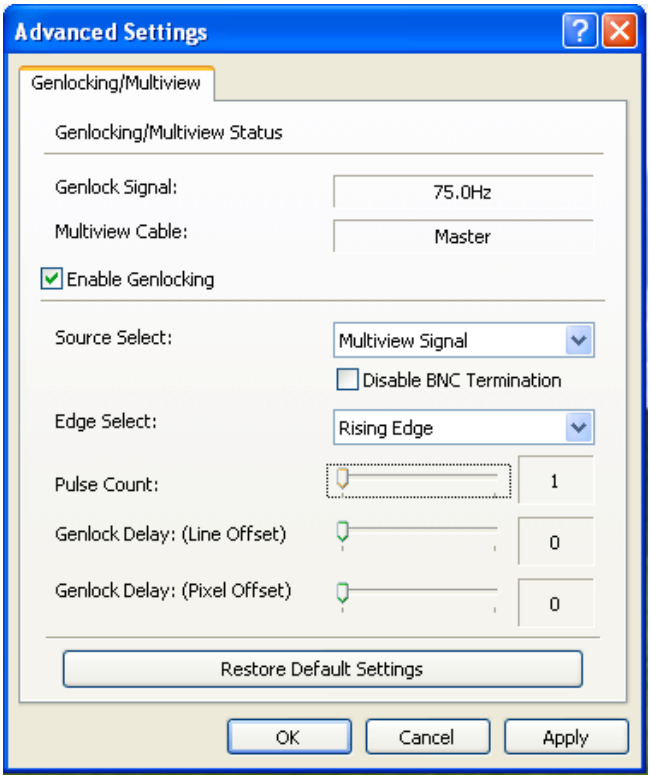
Para configurar Multiview

1. Inserte un extremo del cable Multiview (incluido en el paquete Multiview de Wildcat Realizm) en el puerto Salida Multiview de la primera estación de trabajo. Esta estación se convierte en la estación “Principal”.
2. Inserte el otro extremo del cable en el puerto Entrada Multiview de la segunda estación de trabajo. Ésta pasa a ser una estación “Esclava”.

3. Si va a conectar más de dos estaciones de trabajo, continúe enlazando las estaciones entre sí conectando el puerto Salida Multiview de una estación de trabajo al puerto Entrada Multiview de la siguiente. La última estación de trabajo debe tener sólo un cable enchufado en el puerto de Entrada Multiview. No se necesita ningún cable externo para la última estación, pues esta función la realiza el hardware Multiview.

Confirmación de que se detectan los cables Multiview

1. Haga clic en el escritorio con el botón derecho del ratón (o con el botón izquierdo si se cambió la configuración) para acceder al panel de control de pantalla.
2. Seleccione Propiedades.
3. Seleccione la ficha Configuración
4. Haga clic en el botón Opciones avanzadas y seleccione la ficha 3Dlabs.
5. Haga clic en el icono Pantallas y luego en “Opciones avanzadas”.
6. En la ficha “Genlock/Multiview” (ficha por defecto), verá el estado de la estación de trabajo (Principal o Esclava) en la lista que aparece debajo de “Cable Multiview”. Si aparece “No detectado”, verifique que el cable Multiview esté conectado con firmeza en el puerto de entrada Multiview.



Configuración del controlador de Genlock

1. Conecte la fuente de temporización externa al puerto de entrada Genlock (conector BNC) en la estación de trabajo “Principal”.
2. Haga clic en el escritorio con el botón derecho del ratón (o con el botón izquierdo si se cambió la configuración) para acceder al panel de control de pantalla.
3. Seleccione Propiedades.
4. Seleccione la ficha Configuración.
5. Haga clic en el botón Opciones avanzadas y seleccione la ficha 3Dlabs.

6. Haga clic en el icono Pantallas y luego en “Opciones avanzadas”.
7. En la ficha “Genlock/Multiview” (ficha por defecto), marque la casilla “Habilitar uso de Genlock”. Esto permite sincronizar la frecuencia de actualización de un dispositivo de pantalla con la de otro dispositivo, como una videograbadora u otros dispositivos de pantalla. La frecuencia de la señal Genlock aparecerá en el cuadro superior.
8. Elija la fuente de señal en la lista desplegable Selección de fuente. Esta selección le indica a la tarjeta Multiview la señal que debe buscar.
9. Active la casilla “Deshabilitar finalización de BNC“ si la estación NO es la última de la matriz de estaciones con tarjetas Multiview que están utilizando una señal Genlock externa o si utiliza un cable externo para la señal Genlock. Si la casilla está activada, se impide que el adaptador de gráficos finalice la conexión de cable BNC en este equipo. De esta manera, se puede crear una cadena de puestos de trabajo con Genlock. Si desea conectar una sola fuente de señal externa a la tarjeta Multiview (conexión punto-a-punto), desactive la casilla.
10. Seleccione la configuración de flanco de señal en el menú desplegable Selección de flanco, según la fuente externa que esté utilizando.
11. Configure el Conteo de impulsos, Compensar línea y Compensar píxel con los valores apropiados para su aplicación y el hardware, con el fin de sincronizar correctamente la frecuencia de actualización de todos los sistemas. Haga clic en Aplicar.

NOTA:	**Algunos monitores requieren entradas de archivos de sincronización personalizados para que Genlock funcione correctamente. Consulte la documentación del monitor para obtener información adicional.**

APÉNDICE B - ESPECIFICACIONES

Especificaciones

Fabricante	3Dlabs	
Especificaciones funcionales		
NOTA: EN CASO DE HABER PEDIDO ESTA VIDEOTARJETA COMO PARTE DE UN SISTEMA, ÉSTA YA FUE INSTALADA Y CONFIGURADA ANTES DEL ENVÍO.		
Acelerador de gráficos	Unidad de procesamiento visual Wildcat Realizm de alta velocidad	
Velocidad DAC	400 MHz (355 MHz Realizm 500)	
Configuración de la memoria y capacidad de datos	Wildcat Realizm 800	▪ 512 MB de memoria unificada GDDR3 con interfaz de bus de 512 bits ▪ 128 MB de memoria DirectBurst GDDR3 con interfaz de bus de 128 bits ▪ 64 KB de memoria EEPROM volátil para bios VGA y configuración del producto.
	Wildcat Realizm 500	▪ 256 MB de memoria unificada GDDR3 ▪ 64 KB de memoria EEPROM volátil para bios VGA y configuración del producto. ▪ Interfaz de bus de 256 bits
	Wildcat Realizm 200	▪ 512 MB de memoria unificada GDDR3 ▪ 64 KB de memoria EEPROM volátil para bios VGA y configuración del producto. ▪ Interfaz de bus de 256 bits
	Wildcat Realizm 100	▪ 256 MB de memoria unificada GDDR3 ▪ 64 KB de memoria EEPROM volátil para bios VGA y configuración del producto. ▪ Interfaz de bus de 256 bits
Memoria virtual	Uso de memoria virtual que permite: (i) usar la memoria de la tarjeta como caché eficiente de nivel 2, (ii) manejo de grandes conjuntos de datos sin errores, (iii) desalojo automático de las memorias intermedias que no estén en uso, y (iv) tamaños de textura individuales muy grandes.	
Sombreado programable	Wildcat Realizm 800	▪ 32 funciones programables de sombreado por vértice de 36 bits con capacidad para 1 K de instrucciones, 32 fuentes de luz, subrutinas, bucles y condicionales. ▪ 96 funciones programables de sombreado por fragmento con capacidad para 256 K de instrucciones, subrutinas, bucles y predicados.

	Wildcat Realizm 500 Wildcat Realizm 200 Wildcat Realizm 100	▪ 16 funciones programables de sombreado por vértice de 36 bits con capacidad para 1 K de instrucciones, 32 fuentes de luz, subrutinas, bucles y condicionales. ▪ 48 funciones programables de sombreado por fragmento con capacidad para 256 K de instrucciones, subrutinas, bucles y predicados.

Conectores	Wildcat Realizm 800	Dos puertos de salida de video analógico/digital DVI-I – doble enlace DVI compatibles con las siguientes configuraciones: ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla analógicos ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla digitales de enlace único ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla digitales de enlace doble ▪ Un dispositivo de pantalla digital de enlace único o enlace doble y un dispositivo de pantalla analógico Sincronización estereoscópica: ▪ Compatibilidad con el estándar VESA para visión estereoscópica secuencial de imágenes ▪ Un conector mini-DIN de 3 patillas permite conectar anteojos obturadores de cristal líquido (LCD) u otros dispositivos obturadores para visión estereoscópica
	Wildcat Realizm 500	Dos puertos de salida de video analógico/digital DVI-I – enlace único DVI compatibles con las siguientes configuraciones: ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla analógicos ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla digitales de enlace único ▪ Un dispositivo de pantalla digital de enlace único y un dispositivo de pantalla analógico Sincronización estereoscópica ▪ Compatibilidad con el estándar VESA para visión estereoscópica secuencial de imágenes ▪ Un conector mini-DIN de 3 patillas permite conectar anteojos obturadores de cristal líquido (LCD) u otros dispositivos obturadores para visión estereoscópica

	Wildcat Realizm 200	Dos puertos de salida de video analógico/digital DVI-I – doble enlace DVI compatibles con las siguientes configuraciones: ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla analógicos ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla digitales de enlace único ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla digitales de enlace doble ▪ Un dispositivo de pantalla digital de enlace único o enlace doble y un dispositivo de pantalla analógico Sincronización estereoscópica ▪ Compatibilidad con el estándar VESA para visión estereoscópica secuencial de imágenes ▪ Un conector mini-DIN de 3 patillas permite conectar anteojos obturadores de cristal líquido (LCD) u otros dispositivos obturadores para visión estereoscópica
	Wildcat Realizm 100	Dos puertos de salida de video analógico/digital DVI-I – enlace único DVI compatibles con las siguientes configuraciones: ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla analógicos ▪ Uno o dos dispositivos de pantalla digitales de enlace único ▪ Un dispositivo de pantalla digital de enlace único y un dispositivo de pantalla analógico Sincronización estereoscópica ▪ Compatibilidad con el estándar VESA para visión estereoscópica secuencial de imágenes ▪ Un conector mini-DIN de 3 patillas permite conectar anteojos obturadores de cristal líquido (LCD) u otros dispositivos obturadores para visión estereoscópica
Interrupciones	Interrupción A asignada por PCI	
Conector de bus	Wildcat Realizm 800	PCI Express High-end x16
	Wildcat Realizm 500	PCI Express x16
	Wildcat Realizm 200	Compatible con AGP 3.0. Modos de operación 4x y 8x (se recomienda AGP 8x)
	Wildcat Realizm 100	Compatible con AGP 3.0. Modos de operación 4x y 8x (se recomienda AGP 8x)

Especificaciones mecánicas		
Componentes mecánicos	Wildcat Realizm 800	▪ Soporte I/O de dos ranuras ▪ Guías de plástico ▪ Ventilador con cojinete doble (dual ball bearing) 70 mm x 70 mm x 20 mm ▪ Disipadores térmicos para la memoria, el chip VSU y las dos VPU ▪ Cubierta protectora
	Wildcat Realizm 500	▪ Soporte I/O de dos ranuras ▪ Soporte de extensión de plástico (se puede retirar para una configuración de mitad de longitud) ▪ Montaje de ventilador (cobre) 110 mm x 86 mm x 13 mm
	Wildcat Realizm 200 Wildcat Realizm 100	▪ Soporte I/O de dos ranuras ▪ Soporte de extensión de plástico (se puede retirar para una configuración de mitad de longitud) ▪ Ventilador con cojinete doble (dual ball bearing) 60 mm x 60 mm x 10 mm ▪ Disipadores térmicos para memoria ▪ Cubierta protectora
Potencia	Wildcat Realizm 800	150 vatios (total) PCI Express 2,5 amp a 3,3 voltios PCI Express 5,0 amp a 12 voltios Auxiliar 6,25 amp a 12 voltios
	Wildcat Realizm 500	53 vatios (total) PCI Express 1,5 amp a 3,3 voltios PCI Express 4,0 amp a 12 voltios
	Wildcat Realizm 200	85 vatios (total) AGP 2,76 amp a 3,3 voltios AGP 0,7 amp a 5 voltios AGP 0,12 amp a 12 voltios Auxiliar 1,8 amp a 5 voltios Auxiliar 3,5 amp a 12 voltios
	Wildcat Realizm 100	75 vatios (total) AGP 2,92 amp a 3,3 voltios AGP 0,53 amp a 5 voltios AGP 0,1 amp a 12 voltios Auxiliar 1,4 amp a 5 voltios Auxiliar 2,8 amp a 12 voltios
Especificaciones térmicas	Condiciones de almacenamiento: ▪ Temperatura: –40°C a 65°C ▪ Humedad: 10 a 95% sin condensación	

Sensor térmico	La tarjeta de gráficos incluye un circuito de sensores térmicos para protegerla contra el sobrecalentamiento que podría producirse si, por ejemplo, falla el ventilador. Si el sensor llega a cierta temperatura, la tarjeta apagará las fuentes de alimentación internas, con lo que se eliminará todo consumo de energía. Cuando el sensor apague las fuentes de alimentación internas, el usuario debe apagar el sistema y resolver el problema de refrigeración. Una vez resuelto, se puede encender el sistema y la tarjeta volverá a funcionar. El circuito sensor no avisará al usuario cuando se produzca un exceso de temperatura.

Resoluciones admitidas

NOTA: ***éstas son las resoluciones de monitor y frecuencias de actualización máximas admitidas. Las resoluciones y frecuencias de actualización pueden variar en su pantalla y producto Realizm.***

Resolución	Proporción dimensional	Frecuencias de actualización (Hz)
3840 x 2400	16:10	50
2456 x 1536	16:10	60
2728 x 1536	16:9	60
2048 x 1536	4:3	75,60
2048 x 1280	16:10	85,75,60
1920 x 1200	16:10	100,85,75,60
1920 x 1080	16:9	100,85,75,60
1600 x 1200	4:3	120,118,100,85,75,60
1520 x 856	16:9	120,106,100,85,75,60
1440 x 900	16:10	120,100,85,75,60
1360 x 766	16:9	120,118,100,85,75,60
1280 x 1024	5:4	120,118,104,100,96,90,85,84, 75, 60
1280 x 960	4:3	120,118,112,106,100,85,75,60
1280 x 800	16:10	120,112,100,85,75,60
1280 x 720	16:9	120,110,100,85,75,60
1152 x 864	4:3	120,118,100,85,75,60
1152 x 720	16:10	120,110,100,85,75,60
1024 x 768	4:3	140,120,118,84,100,85,75,60
856 x 480	16:9	100,85,75,60
800 x 600	4:3	120,100,85,75,60
640 x 480	4:3	120,100,85,75,60
512 x 384	4:3	118,100,85,75,60
320 x 240	4:3	118

APÉNDICE C - LICENCIA DEL SOFTWARE

CONTRATO DE LICENCIA DEL SOFTWARE

ESTE ES UN CONTRATO LEGAL ENTRE USTED, EL USUARIO FINAL, Y 3DLABS, INC., Ltd. AL USAR EL SOFTWARE QUE ACOMPAÑA ESTE MANUAL O QUE ESTÁ PRE-INSTALADO EN SU SISTEMA, USTED ACEPTA Y CONSIENTE ESTAR SUJETO A LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ESTÁ DISPUESTO A ESTAR SUJETO A LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO, DEVUELVA ESTE CONTRATO LO ANTES POSIBLE CON LA ENVOLTURA DEL SOFTWARE SIN ABRIR, TARJETA WILDCAT REALIZM Y CUALQUIER OTRO ELEMENTO QUE LO ACOMPAÑE, ASÍ COMO LOS PRODUCTOS DE 3DLABS Y EL RECIBO, AL LUGAR DE COMPRA, PARA RECIBIR EL REEMBOLSO COMPLETO.

Licencia del software y limitaciones

El SOFTWARE que se entrega puede incorporar e incluir, sin limitación, ciertos programas en forma de código objeto (que puede ser interpretado sólo por máquinas y no por seres humanos) y documentación. El uso del SOFTWARE puede producir ELEMENTOS que pueden ser leídos por seres humanos, que incluyen, sin límite, documentación, informes, menús, pedidos audibles y secuencias de sonidos. Tales ELEMENTOS y el SOFTWARE son propiedad intelectual de 3Dlabs, Inc., Ltd. o sus cedentes de licencias retienen el título de propiedad del SOFTWARE (con exclusión del medio en el que se ha grabado), de los ELEMENTOS, de todas las copias de los mismos, y de todos los derechos de propiedad intelectual que incluyen. No se transfiere a Usted ningún título de propiedad del SOFTWARE o de los ELEMENTOS o de cualquier copia de los mismos, ni ningún derecho de propiedad intelectual que incluyen. Por medio de este documento, se le otorga, sólo para su uso interno, una licencia no transferible, perpetua y revocable para usar 1 (una) copia del SOFTWARE y ELEMENTOS en el computador en el cual el SOFTWARE se ha instalado originalmente o se ha instalado. Con excepción específicamente autorizada en este CONTRATO, Usted no puede copiar el SOFTWARE o los ELEMENTOS con ningún propósito (con excepción de que Usted puede hacer 1 (una) copia de seguridad solamente). No se permite, mediante el uso de un desensamblador o cualquier otro medio (incluyendo, pero sin limitarse, guías, medios mecánicos u eléctricos), ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, destruir, incapacitar, derivar reglas de protocolo incorporado en el SOFTWARE o derivar código de fuente del SOFTWARE o los ELEMENTOS o permitir a terceros hacer lo mencionado. Cualquier intento de hacer lo mencionado en el párrafo precedente será una violación de este CONTRATO y la licencia otorgada por el mismo, lo cual dará derecho a 3Dlabs, Inc. a ejecutar cualquier recurso legal que exista en la ley o en la justicia. No se puede transferir, prestar, arrendar, distribuir u otorgar ningún derecho al SOFTWARE, los ELEMENTOS, copias de los mismos o la documentación incluida, en ninguna forma, sin consentimiento previo escrito de 3Dlabs, Inc., Ltd.

Garantía limitada

3Dlabs, Inc. garantiza que el SOFTWARE y los ELEMENTOS, cuya licencia se otorga por medio de este CONTRATO, cumplirán con las especificaciones que 3Dlabs, Inc., Ltd. publicó para su uso en el mismo sistema operativo que Usted usó en el momento de la compra del SOFTWARE o en el mismo sistema en el cual el SOFTWARE se ha instalado inicialmente o instalado (GARANTÍA), por un período de noventa (90) días a partir de la fecha de entrega que consta en el recibo de compra (PERÍODO DE LA GARANTÍA). Si el SOFTWARE o los ELEMENTOS no se ajustan a ello durante el PERÍODO DE LA GARANTÍA, Usted acepta proporcionar una notificación escrita de tal falla a 3Dlabs, Inc., Ltd., y 3Dlabs, Inc., Ltd., como única opción, reparará o remplazará el SOFTWARE.3Dlabs, Inc. Ltd., no garantiza que el uso del SOFTWARE o los ELEMENTOS serán ininterrumpidos o libres de errores y por medio de este documento se libera de toda responsabilidad por los mismos. LOS RECURSOS LEGALES QUE SE PROPORCIONAN EN ESTE DOCUMENTO SON LOS ÚNICOS Y EXCLUSIVOS RECURSOS LEGALES POR VIOLACIÓN DE LA GARANTÍA. ESTA GARANTÍA REEMPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTÍAS Y CONDICIONES, EXPRESAS O TÁCITAS, INCLUÍDAS LAS GARANTÍAS O CONDICIONES DE COMERCIALIZACIÓN, DE NO

VIOLACIÓN DE DERECHOS Y DE APTITUD PARA ALGÚN PROPÓSITO EN PARTICULAR. ALGUNOS ESTADOS Y PAÍSES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS O CONDICIONES TÁCITAS, POR LO TANTO, QUIZÁ LA EXCLUSIÓN PRESENTADA NO SE APLIQUE PARA USTED.

Responsabilidad limitada

A PESAR DE CUALQUIER DISPOSICIÓN CONTRARIA EN ESTA LICENCIA, NI 3DLABS, NI SUS CEDENTES DE LICENCIAS, NI LOS PROVEEDORES SERÁN RESPONSABLES POR CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, ACCIDENTAL, DIRECTO, INDIRECTO, DE CUALQUIER FORMA OCASIONADO, NI DE CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD POSIBLE DE DICHOS DAÑOS O PÉRDIDAS, YA SEA QUE SE LE HAYA NOTIFICADO O NO A 3DLABS, INC., Ltd., SUS CEDENTES DE LICENCIAS O SUS PROVEEDORES. EN NINGÚN CASO LA RESPONSABILIDAD DE 3DLABS, INC., SUS CEDENTES DE LICENCIAS O PROVEEDORES QUE SURJA DE ESTA LICENCIA EXCEDERÁ EL MONTO QUE USTED PAGÓ [POR EL PRODUCTO O SOFTWARE] Y QUE DIO ORIGEN A TAL RESPONSABILIDAD. ESTA RESTRICCIÓN TIENE POR OBJETO LIMITAR LA RESPONSABILIDAD DE 3DLABS, INC., Ltd., SUS CEDENTES DE LICENCIAS Y PROVEEDORES, Y SE APLICARÁ A PESAR DE CUALQUIER FALLA ESENCIAL DE CUALQUIER RECURSO LEGAL LIMITADO. ALGUNOS ESTADOS Y PAÍSES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS O CONDICIONES TÁCITAS, POR LO TANTO, QUIZÁ LA EXCLUSIÓN PRESENTADA NO SE APLIQUE PARA USTED.

Notificación de derechos limitados

Todo uso, duplicación o publicación que hace el Gobierno de los Estados Unidos queda sujeto a ciertas restricciones, según lo establecido en los párrafos ©(1) y ©(2) del Commercial Computer Software – cláusula Restricted Rights en FAR Sección 52.277-19 o la cláusula ©(1)(ii) del Rights in Technical Data and Computer Software en DFARS Sección 252.277-7013, según sea aplicable. Sin publicar – derechos reservados bajo la ley de propiedad intelectual de los Estados Unidos. Contratista: 3Dlabs, Inc., Ltd., Clarendon House, PO Box HM 1022, Hamilton, Bermuda HM DX

Terminación

La licencia otorgada con el presente contrato puede llegar a su fin en cualquier momento si se destruyen todas la copias, [combinaciones o modificaciones] de este SOFTWARE y los ELEMENTOS y materiales que lo acompañen.3Dlabs, Inc., Ltd., puede poner término inmediatamente a la licencia otorgada bajo este contrato si tiene conocimiento de la violación de los términos y condiciones de este CONTRATO. Ante tal cancelación, Usted acepta destruir todas las copias, combinaciones y modificaciones del SOFTWARE, los ELEMENTOS y documentos que lo acompañen. Usted acepta que una violación de este CONTRATO causará daños irreparables a 3Dlabs, Inc., Ltd., Este CONTRATO es el contrato completo entre Usted y 3Dlabs, Inc., Ltd., con respecto al uso y licencia del SOFTWARE que se entrega con este CONTRATO, y cancela todas las propuestas, garantías, contratos previos o cualquier otro medio de comunicación entre las partes en relación con este asunto.

General

Este CONTRATO se rige y está interpretado de acuerdo con la ley de California sin tener en cuenta conflictos de principios legales o la Convención de las Naciones Unidas para la Venta de Mercancías. Si, por alguna razón, una corte de competencia jurisdiccional encuentra que alguna disposición de este CONTRATO, o una parte del mismo, no es ejecutable, tal disposición del CONTRATO será ejecutada lo máximo posible a fin de que la intención de las partes tenga efecto; y el resto del CONTRATO continuará totalmente vigente y en efecto. Si tiene preguntas en relación con este CONTRATO, favor escribir a: 3Dlabs, Inc., Ltd., 9668 Madison Blvd., Madison, Alabama 35758.

APÉNDICE D - REGULACIONES

EC Declaration of Conformity

We:

3Dlabs Ltd, Meadlake Place, Thorpe Lea Road,
Egham, Surrey. TW20 8HE

declare under our sole legal responsibility that the following product/s:

Model: Wildcat Realizm 100 Graphics Accelerator Card
Wildcat Realizm 200 Graphics Accelerator Card

is in conformance with the following relevant harmonised standards:

EN 55022:1998 (Class B Radiated Electric Field Emissions)
EN 55022:1998 (Class B Power Line Conducted Emissions)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-2)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-4)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-5)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-6)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-11)

for the light industrial, office and home environments following the provisions of Council Directive 89/336/EEC on the approximation of the laws of member states relating to electromagnetic compatibility, as amended by Council Directive 92/31/EEC.

Name: Nalin Patel

Position: Principal Production Engineer
3Dlabs Engineering Division

Signature:

Date: 30-06-2004

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Ltd
Manufacturer's Address: Meadlake Place, Thorpe Lea Road, Egham, Surrey. TW20 8HE

declares that the product/s

Product Name: Wildcat Realizm 100 Graphics Accelerator Card
Wildcat Realizm 200 Graphics Accelerator Card

conforms to the following product specifications:

Following provisions of the 89/336/EEC Directive

Specification	*Class / Level*
EN 55022:1998 (CISPR 22 limits)	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
EN 55022:1998 (CISPR 22 limits)	**Class B** Power Line Conducted Emissions
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:2001)	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:2001)	**Class B** Power Line Conducted Emissions
VCCI V-4/97.04	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
VCCI V-4/97.04	**Class B** Power Line Conducted Emissions
AS/NZS 3548:1995	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
AS/NZS 3548:1995	**Class B** Power Line Conducted Emissions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)	Radiated Electromagnetic Field Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-2)	Electrostatic Discharge Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-4)	Electrical Fast Transient/Burst Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-6)	Conducted Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-11)	Voltage Dips and Interruptions Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-5)	Surge Immunity
CNS 13438 (8473.30.10.90)	**Class B** Taiwanese EMI Emissions and Immunity

Date of Declaration: 30-06-04...

Issued by: .....Principal Production Engineer, 3Dlabs Ltd. +44 (0) 1784 476646

This product complies with Part 15 of FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interferences that may cause undesired operation.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

This Class B digital apparatus meets the Korean criteria for preventing electromagnetic interference for Information Technology Equipment using specifications outlined in ANSI C63.4 and CISPR22.

UL 1950 PAG 1.7-003: This graphics card is for use with UL Listed personal computers that have installation instructions detailing user installation of card cage accessories.

EC Declaration of Conformity

We:

3Dlabs Ltd, Huntsville, Alabama, USA. 35824

declare under our sole legal responsibility that the following product/s:

Model: Wildcat Realizm 800 Graphics Accelerator Card

is in conformance with the following relevant harmonised standards:

EN 55022:1998
Class B Radiated Electric Field Emissions
Class B Power Line Conducted Emissions
EN 55024:1998
IEC 61000-4-2 Electrostatic Discharge Immunity
IEC 61000-4-3 Radiated RF Immunity
IEC 61000-4-4 Electrical Fast Transients/Bursts Immunity
IEC 61000-4-5 Surge Immunity
IEC 61000-4-6 Conducted RF Immunity
IEC 61000-4-11 Voltage Dips and Short Interrupts Immunity

for the light industrial, office and home environments following the provisions of Council Directive 89/336/EEC on the approximation of the laws of member states relating to electromagnetic compatibility, as amended by Council Directive 92/31/EEC.

Name: Nalin Patel **Position:** Principal Production Engineer
3Dlabs Engineering Division

Signature: **Date:** 30-06-2004

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Ltd
Manufacturer's Address: Huntsville, Alabama, USA. 35824

declares that the product

Product Name: Wildcat Realizm 800 Graphics Accelerator Card

conforms to the following product specifications:
Following provisions of the 89/336/EEC Directive

Specification	*Class / Level*
EN 55022:1998	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
EN 55022:1998	**Class B** Power Line Conducted Emissions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)	Radiated Electromagnetic Field Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-2)	Electrostatic Discharge Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-4)	Electrical Fast Transient/Burst Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-6)	Conducted Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-11)	Voltage Dips and Interruptions Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-5)	Surge Immunity
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:2001)	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:2001)	**Class B** Power Line Conducted Emissions
VCCI V-4/2003-04	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
VCCI V-4/2003-04	**Class B** Power Line Conducted Emissions
AS/NZS CISPR 22:2002	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
AS/NZS CISPR 22:2002	**Class B** Power Line Conducted Emissions
CNS 13438 (8473.30.10.90)	**Class B** Taiwanese EMI Emissions and Immunity

Date of Declaration: 30-06-04...

Issued by: .....Principal Production Engineer, 3Dlabs Ltd. +44 (0) 1784 476646

This product complies with Part 15 of FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interferences that may cause undesired operation.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

This Class B digital apparatus meets the Korean criteria for preventing electromagnetic interference for Information Technology Equipment using specifications outlined in ANSI C63.4 and CISPR22.

UL 1950 PAG 1.7-003: This graphics card is for use with UL Listed personal computers that have installation instructions detailing user installation of card cage accessories

EC Declaration of Conformity

We:

3Dlabs Ltd, Meadlake Place, Thorpe Lea Road,
Egham, Surrey. TW20 8HE

declare under our sole legal responsibility that the following product/s:

Model: Wildcat Realizm 500 Graphics Accelerator Card

is in conformance with the following relevant harmonised standards:

EN 55022:1998 (Class B Radiated Electric Field Emissions)
EN 55022:1998 (Class B Power Line Conducted Emissions)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-2)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-4)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-5)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-6)
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-11)

for the light industrial, office and home environments following the provisions of Council Directive 89/336/EEC on the approximation of the laws of member states relating to electromagnetic compatibility, as amended by Council Directive 92/31/EEC.

Name: Nalin Patel **Position:** Principal Production Engineer
3Dlabs Engineering Division

Signature: **Date:** 10-06-2005

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Ltd
Manufacturer's Address: Meadlake Place, Thorpe Lea Road, Egham, Surrey. TW20 8HE

declares that the product/s

Product Name: Wildcat Realizm 500 Graphics Accelerator Card

conforms to the following product specifications:

Following provisions of the 89/336/EEC Directive

Specification	*Class / Level*
EN 55022:1998 (CISPR 22 limits)	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
EN 55022:1998 (CISPR 22 limits)	**Class B** Power Line Conducted Emissions
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:2001)	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:2001)	**Class B** Power Line Conducted Emissions
VCCI V-4/97.04	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
VCCI V-4/97.04	**Class B** Power Line Conducted Emissions
AS/NZS 3548:1995	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
AS/NZS 3548:1995	**Class B** Power Line Conducted Emissions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)	Radiated Electromagnetic Field Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-2)	Electrostatic Discharge Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-4)	Electrical Fast Transient/Burst Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-6)	Conducted Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-11)	Voltage Dips and Interruptions Immunity
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-5)	Surge Immunity
CNS 13438 (8473.30.10.90)	**Class B** Taiwanese EMI Emissions and Immunity

Date of Declaration: 10-06-05...

Issued by: .....Principal Production Engineer, 3Dlabs Ltd. +44 (0) 1784 476646

This product complies with Part 15 of FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interferences that may cause undesired operation.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

This Class B digital apparatus meets the Korean criteria for preventing electromagnetic interference for Information Technology Equipment using specifications outlined in ANSI C63.4 and CISPR22.

UL 1950 PAG 1.7-003: This graphics card is for use with UL Listed personal computers that have installation instructions detailing user installation of card cage accessories